AJÁNDÉK TELJES RPG THE BANISHED

MIDWAY CAPCOM KONAMI

EXKLUZÍV VIDEO CSOMAG!

132 OLDAL + DUPLA DVD ROM

GAME MASTER

COMPUTER & VIDEOGAME MAGAZIN
2006/02 - 1596 Ft

13 TESZT és VÉGIGJÁTSZÁS

GHOST RECON: ADVANCED WARF.
ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS
COMMANDOS: STRIKE FORCE
STAR WARS: EMPIRE AT WAR
FINAL FIGHT: STREETWISE
DRIVER: PARALLEL LINES
TYCOON CITY: NEW YORK
SOCOM: US NAVY SEALS
CALL OF CTHULHU
WORLD RACING 2
THE GODFATHER
ÜBERSOLDIER
TIMESHIFT

TOMB RAIDER LEGEND

SUPERMAN RETURNS THE VIDEOGAME

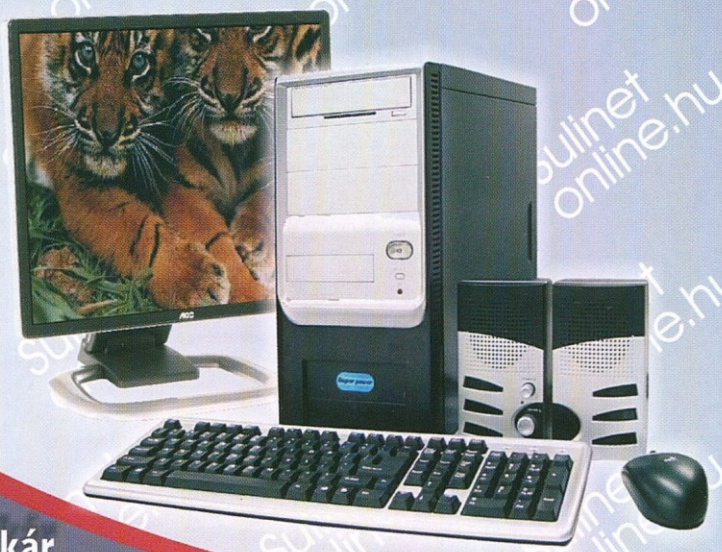
review commando

DRIVER: PARALLEL LINES, RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION, CRASHDAY, THE REGIMENT

Sulinet online.hu

www.Sulinetonline.hu

Számítógépek, notebookok széles választéka megvásárolható partnereinknél.



A Sulinet Expressz program keretén belül akár 60.000 Ft-ot is visszaigényelhet adójából!

Case-Cédrus-Flaxcom-Profi-Sved konzorcium

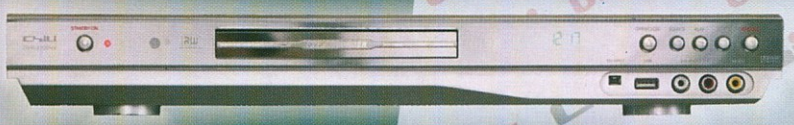
Sulinet expressz

Chili DVR-9200HX DVD felvevő

MPEG4 VIDEO

Beépített 250 GB-os merevlemezzel

- Felvételi lehetőség egy gombnyomásra
- Felvétel merevlemezre és DVD+R/RW lemezre
- 6 különböző felvételi minőség
- Time Shift funkció
- Akár 300 órás felvételi idő a merevlemezre és 6 óra felvétel DVD lemezre
- MPEG4 kompatibilitás
- Támogatja a zene- és képfájlok lejátszását
- USB csatlakozó
- 5.1 digitális kimenet
- Magyar nyelvű OSD menü



UMAX ChiLi

FORGALMAZZA: CASE HUNGARY KFT.
TEL.: 1/450-2930
WWW.CASE.HU

Nehéz a választás?
Majd mi segítünk!

Konzol Stúdió

www. konzolstudio.hu
info@konzolstudio.hu

1092 Budapest, Kinizsi u. 21-25
Tel./Fax: 06-1-216-6626
Szerviz: 06-1-218-1925
Mobil: 06-20-9-888-337

Nyitva tartás: H-P: 10-18; Szo: 9-13

INTRO

Sziasztok!

Mindenek előtt szeretnénk megköszönni az első számunkkal kapcsolatban érkezett rengeteg pozitív, negatív, építő-, és kevésbé építő jellegű leveleiteket. Minden visszajelzés fontos nekünk, hiszen azon dolgozunk, hogy minél tartalmasabb, olvasmányosabb, és persze hasznosabb magazint tudjunk készíteni Nektek. A leveleket olvasva úgy látjuk, hogy jó irányban indultunk el, amikor úgy döntöttünk, nem teszünk különbséget platformok között, és szimplán a legjobb játékokra koncentrálunk. A leveleitekben jelzett problémákat orvosoltuk, a koncepciót tovább finomítottuk, ha tovább lapoztok, máris rengeteg újítást, fejlesztést találhattok.

Az optikai tuning mellett persze a legtöbb energiát a tartalom kialakításába fektettük, nem véletlen, hogy nem csupán a Review Commando újabb bevetésekor telt meg élettel a szerkesztőség, alig fértünk el a tömegtől, mikor a Driver: Parallel Lines mellett olyan játékokat teszteltünk elsőként, mint az Elder Scrolls: Oblivion, vagy a Tomb Raider sorozat legújabb, Legend című epizódja.

A GAME MASTER második számában igyekszünk a levelek kapcsán felmerült igényeket még jobban kiszolgálni, vannak platformok, amelyek az első számban kevésbé voltak jelen, köszönhetően annak, hogy az adott időszakban nem igazán jelentek meg azokra játékok, és bejelentésekkel sem halmoztak el minket a kiadók. Ettől most nem kell tartani, a mostani, és az elkövetkezendő időszak minden fontosabb játéka szerepel a lapban.

Más már nem is maradt hátra, mint hogy jó szórakozást kívánjunk a GAME MASTER második számához.

A fehér kesztyű legyen veletek!

szerkesztők

GAME MASTER MATEK ÓRA

PLAY ZONE
- 600 Ft-ért kapsz egy dupla DVD-t!
- 84 oldal helyett 132 oldalt olvashatsz!

PLAY ZONE (DVD-vel)
- 1798 Ft helyett csak 1598 Ft-ot kell leperkálnod!
- sima DVD helyett dupla DVD-t kapsz!
- 100 oldal helyett 132 oldalt olvashatsz!

CD GAMES
- 300 Ft-ért kapsz egy dupla DVD-t!
- 84 oldal helyett 132 oldalt olvashatsz!

PC.GAMES (CD-vel)
- 400 Ft-ért kapsz egy dupla DVD-t!

PC.GAMES (DVD-vel)
- 1996 Ft helyett csak 1598 Ft-ot kell leperkálnod!

NE FELEDD, A
GAME MASTER
LEGNAGYOBB, DE A LEGOLCSÓBB DVD-S JÁTÉKLAP!

*UTCAI TERJESZTŐBEN

A NYEREMÉNYJÁTÉK FŐDÍJA

Lapunk 23, 52, 99, 104 és 128. oldalán értékes nyereményeket zsebelhettek be, de ezen kívül esélyetek van a fődíj elnyerésére is. Ehhez nem kell mást tennetek, mint az összes feladványt helyesen megfejteni és a 130. oldalon található nyereményszelvénnyekkel együtt mindezt elküldeni a címünkre.

E havi fődíjunk egy csili-vili NINTENDO DS, méghozza a speciális kiadású MARIO KART csomagban.

A fődíjat a NINTENDO magyarországi képviselete, a Stadlbauer Kft ajánlotta fel, ezúton is köszönjük a segítségüket.

36 review commando

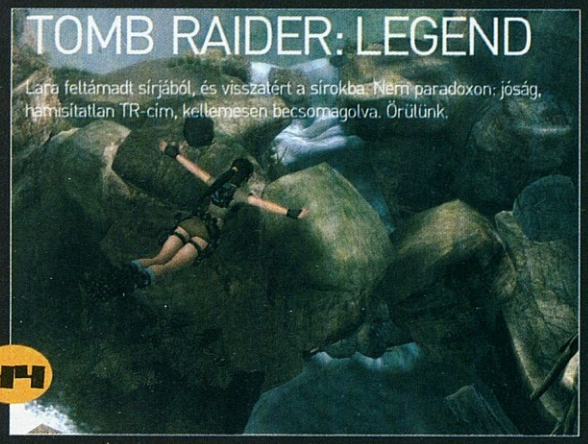
Amikor már minden veszni látszott, InGen megmentette a napot. Elméjének egyik eldugott szegletében megtalálta Jacques MSN címét, aki az Atari-nál volt a szerkesztőség beépített embere. A bősz trió felkereste a francia urat, akivel néhány soros egyeztetést követően megállapodásra jottak. Egy héttel később már a búvóhely küszöbén csücsült egy csomag, amire a " Driver: Parallel Lines" karaktersorozat volt felvésve. A csomag szétmarcangolását követően megtalálták Jacques jegyzeteit is: "Uniq autójának szurjátok ki a kerekét, öntsetek cukrot a tankjába, löttyintsétek le krofággal, tegyetek be két kiló pontyot az anyósülés alá, végül pedig adjátok oda neki ezt a lemezt, ó majd tudni fogja, hova kell tenni." Az elvárásokkal ellentétben Uniq a PS2-be csúsztatta a lemezt, és elindult a játék. A trió nyüstölte bőszen, Uniq vezényelte is őket mesterien. Miután a végére értek a matériának, rájöttek, hogy talán ezért mégsem volt érdemes leamortizálni a főszerkesztő Cadillacjét. Ezt a főnök is tudta, a trió is tudta, így Uniq joggal tart igényt bizonyos Szolgáltatásokra az embereitől ezentúl. Grátisz.

TARTALOM

CÍMLAPSZTORI

TOMB RAIDER: LEGEND

Lara feltámadt sírjából, és visszatért a sírokba. Nem paradoxon: jóság, hamisítatlan TR-cím, kellemesen becsomagolva. Örülünk.



44

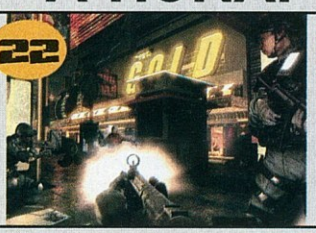
ELDER SCROLLS: OBLIVION

Tavaly májusban láttuk először. A látvány hatására hetekig daloltunk, és csak lábpafénynél tudtunk aludni. Azt azonban nem tudtuk, milyen lesz a belbecs. Eddig.

40

A HÓNAP JÁTÉKA

A HÓNAP SZTÁRJAI



22

RAINBOW SIX: VEGAS

Néha nagyon jó a kommandósok dolga. Főleg, amikor Vegasban kell kommandírozni.

28

SUPERMAN RETURNS

Superman nem csak a filmvászonra, de a játékok világába is visszatér. Nem is akárhogy.

76

TIMESHIFT

Nagyszerűen sikerült, időkavarással megbolondított B-múvi a nem túl távoli jövőből...

84

CALL OF CTHULHU: DCOTE

Az eddigi legjobb Lovecraft-adaptáció, apróbb hibákkal, komoly félelemfaktorral.

PREVIEW

WARPATH 19
RAINBOW SIX: VEGAS 22
GLORY OF THE ROMAN EMPIRE 24
RUSH FOR BERLIN 26
SUPERMAN RETURNS 28
STRANGLEHOLD 32

GUIDES

DRIVER: PARALLEL LINES 54
COMMANDOS: STRIKE FORCE 60
GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 64
THE GODFATHER 70
TIMESHIFT 76

FINAL FIGHT: STREETWISE 80
CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH 84
STAR WARS: EMPIRE AT WAR 90
TYCOON CITY: NEW YORK 92
SONIC RIDERS 94
ÜBERSOLDIER 96
WORLD RACING 2 100
ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS 104
SUPER PRINCESS PEACH 106
TAO'S ADVENTURE: CURSE OF THE DEMON SEAL 107
DAXTER 108
SOCOM: US NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO 108
APE ESCAPE 109
PAC-MAN WORLD 3 109

REVIEW

DRIVER: PARALLEL LINES 36
ELDER SCROLLS: OBLIVION 40
TOMB RAIDER: LEGEND 44
RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION 48
PRO EVOLUTION SOCCER MANAGEMENT 48
SOCOM 3: US NAVY SEALS 49
AND1 STREETBALL 49
CRASHDAY 50
TOURIST TROPHY 51
THE REGIMENT 52

HARDWARE

GAMING NEWS 116
GAMING GADGETS 118
EMULÁTORRA HANGOLVA 120
HANDHELD MULTI ÖRÖMÖK 124
PC CSÚCSRA JÁRATVA 126
MINDENT AZ EGYBEN! 128

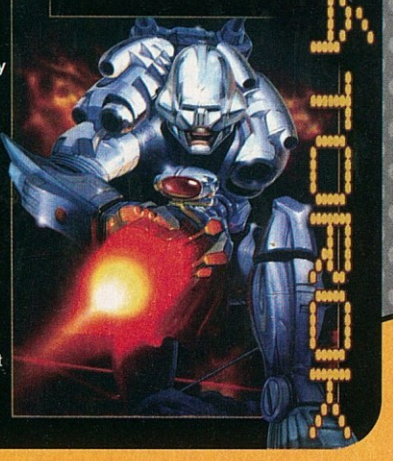
ROVATOK

DVD TARTALOM 6
KALENDÁRIUM 9
MAILMASTER 10
HELP 12
NYEREMÉNYJÁTÉK NYERTESEK 12
REVIEW COMMANDO 36
HANDHELD 106

RETRÓ MAGAZIN

Nem könnyű a retró játékok világában eligazodni. Hatalmas adatbázisok állnak rendelkezésre az interneten arra vonatkozóan, hogy egy adott ROM-sethez pontosan milyen emulátor, milyen hardverkörnyezet szükséges. Éppen ezért, aki a kedvenc régi játékait ismételten futtatni szeretné a modern rendszereken, nem árt némi alaptudással felfegyverkeznie a csata megvívásához.

Először is: nagyjából el kell tudni helyezni, hogy az adott játék kb. mikor látott napvilágot, vagy milyen rendszeren (pc-s, konzolos, egyéb) volt elérhető. Ezek után már könnyen utána lehet nézni a keresők segítségével, hogy pontosan mi is az, amire szükségünk lesz. Nem kell aggódni, elveszni nem nagyon lehet: számos retró témájú oldal és közösség található a világban, akik szívesen segítenek az újonnan érkezőknek – a ROM-vadászattól kezdve a legtökéletesebb emulátor kiválasztásáig. Ez esetben szemvillanást kiderül, mely, esetleg melyek azok, amiket célszerű lesz megtartani.



DVD TARTALOM

FONTOS!

A GAME MASTER DVD-je két, jól elkülöníthető részből áll. Az első rész VIDEO DVD formátumú, ennek lejátszása konzolokon a már jól megismert módon végezhető el, PC-n pedig a keretprogram által felajánlott lejátszót ajánljuk a video anyag megsasolására. A DVD másik fele DVD-ROM formátumú, ennek megtekintésére mindenképpen PC-re van szükség. Azonban ez nem azt jelenti, hogy ezen a területen nincsenek konzolos anyagok, hiszen a játékokhoz készült kapcsolódó anyagok és más kiegészítések (pl honosítások) is ezen a területen kaptak helyet.
Az alapos GAME MASTER olvasó tehát mindkét területen találhat magának izgalmas csemegéket!

INDEX

- AND 1 Streetball
- Ape Escape 3
- Commandos Strike Force
- Crashday
- Daxter
- Driver: Parallel Lines
- Metal Gear Solid - Digital Comic
- Metal Gear Solid Acid prezentáció
- Mortal Kombat Armageddon
- Okami
- Onimusha: Dawn of Dreams
- Pac-man World 3
- Pocket Racers
- Power Stone Collection
- Rampage: Total Destruction
- Rumble Roses XX
- Rush for Berlin
- SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo
- Sonic Riders
- Spy Hunter: Nowhere to Run
- Star Wars: Empire at War
- Stranglehold
- Street Fighter Alpha Anthology
- Suikoden V
- Super Princess Peach
- Superman Returns: The Videogame
- SWAT 4: The Stetchkov Syndicate
- Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal
- The Antbully
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Godfather
- The Regiment
- TimeShift
- Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter
- Tomb Raider: Legend
- Tourist Trophy: The Real Riding Simulator
- Trapt
- Tycoon City: New York
- Ultimate Ghosts 'n Goblins
- WarPath
- World Racing 2
- Yakuza

FURA-FALVA (THE STRANGERHOOD)

Az elmúlt egy-két évben új őrület bontakozott ki, amelyet kihasználva rengeteg kreatív agy, és csapat pillanatok alatt hírnévre, és elismerésre tett szert. Az őrület neve Machinima, ami alapvetően a számítógépes játékok motorjával készített - általában vicces, elgondolkodtató - videók gyűjtőneve. Az egyik legismertebb csapat, a Rooster Teeth a Sims második részét használta fel arra, hogy több epizódból álló, a valóság showkat, és a szappanoperákat kiparodizáló sorozatot készítsen.

Itt vannak ők, a hamisíthatatlan, az utánozhatatlan és borzasztó REVIEW COMMANDO tagjai!

Filmes csemegént ezúttal a fiúkat a Driver: Parallel Lines nyúzása közben örökítettük meg.

A forgatás közben többen röhögőgörcsöt kaptak, volt aki több napra kiesett a melóból és ráadásul a commando tagjai felállították a "hogyan lehet legtöbbször meghalni és pálya alatt" rekordját is, természetesen csak a ti szórakoztatásotok kedvéért. Ha másért nem már ezért is érdemes megtekinteni a DVD-re készült apró szösszenetet, mindenesetre naponta csak egyszer nézzétek meg, mert a mellékhatások tekintetében nem tudunk biztosat mondani...

18

EXKLUZÍV VIDEÓ!

EXTRA CUCCOK

Nagy halomnyi extra video vár benneteket a korongon lássuk melyek ezek:

AND1 Streetball
A játék fejlesztői mesélnek a készítés rejtelmeiről.

Stranglehold
Fejlesztői bemutató

Commandos Strike Force
Így készült...

Elder Scrolls Oblivion
Betekintés a kulisszák mögé

The Godfather
Videó bemutató

Metal Gear Solid Digital Comic
A legendás sorozatból készülő digitális képregény bemutatója

gameTV.hu

Cikkíróink mindent elkövetnek annak érdekében, hogy minél teljesebb képet kapjatok az adott játékról. Éppen ezért több magyarázó-bemutató video alkotás is felkerült a DVD-re az alábbi játékokról:

Radirgy

Underdefeat

Demo
Air Conflicts / Commandos: Strike Force / Evechron Alliance / Full Spectrum Warrior: Ten Hammers / Mythic Adventure / Putt Nutz / War on Terror

Shareware
3D Kit Builder / Ashalii 1.3 / Asianata / Bugatron 1.51 / Coloring Book 8 / Egg vs. Chicken / Letterdrop 2.3 / MahJong Suite 2.14 / My Worst Day WW2 / Personal Chess T. / Renex III / Sexy Dreams / Spring Sprang Sprung / Super Bounce Out / Supernova / Ten Pin Bowling / Tetrollapse Advanced

Freeware
Abu Khammas / Amazing Adventure / Antigen / Automotive Conversations / Bighead / Cedric and the Revolution / Daisy Skatin' 2 / Friendly Strike 2 / OnEscapee / Pool Game Online / The New Satan Sam / Titanic 2 / True Poker / Ultrastar / Virtual RC Racing / Wurmiemania

Patch
Age of Empires 3 1.05 / Battle for Middle Earth / Birth of America / Tycoon City New York / World Racing 2

Trainer / cheat
PC: 36 trainer és savegame
PSP: 7 savegame

Honosítás
Cold Fear 2 / Duke N. Manhattan / ECHO / Gothic / Gothic 2 / GTA: SA - Xbox / Grim Fandango / Live For Speed S2 / Manhunt / Richard Burns Rally / Shrek 2 / Splinter Cell 3 - Xbox / Stacraft + Brood War / The Banished / World Racing 2 / Worms 4 szinkron

Webkit
Crashday / The Regiment

Hátterek
24: The Game / Age of Pirates / And1 Streetball / Black / Call of Cthulhu / Cold Fear / Commandos: SF / Devil May Cry 3 / Dragonshard / Driver: Parallel Lines / Elder Scrolls Series / Enemy Terrority / EverQuest II Kingdom of Sky / Final Fight Streetwise / Lost Planet / Mortal Kombat / MX vs. ATV / OutRun 2 / Prince of Persia / Pursuit Force / Ragnarok Online / Rush For Berlin / Shaiya / SNK vs. Capcom / SOCOM II / Superman Returns / Star Wars: EAW / S.W.A.T. 4. / The Regiment / Toca Race Driver 3 / Tomb Raider: Legend / World Racing 2 / Yakuza

Utility
AVG Antivirus 7.1 / Download Accelerator / Everest Ultimate / Feed for All 1.02 / Free Ram XP Pro /

Google Desktop 3 / HyperSnap 6.03 / Paint .NET 2.6 / Skype 2 / SmartFTP Client / RegCleaner / VLC Media Player / Webroot SpySweeper

Driver
NV Forceware 81.98 / Audigy2 - ZS driver / ATi Catalyst 6.2 / Realtek RTL LAN / Vinyl AC97 driver

Túlélócsomag
Ad-Aware SE / DirectX 9.0c / DivX 6 Codec / Fraps / GetRight 5.2d / Media Player Classic / Mozilla Firefox 1.5 / Media Player 10 NOD 32 / QuickTime 7 / Sisoft Sandra Lite / Total Commander / Winamp 5.13 / WinRar 3.51 / WinZip / Xvid Codec

Extra
Alien Arena Gold / Bible Pro / Dynamite / Flyakite OSX, Isometric Engine / Play Basic / Robot Robus

/ Sphere Explorer / Winaudit, World Racing 2 extrák, World Wind, Yakuza Kalendar

EXTRA AJÁNLAT

A furcsa cím igazából egy Another World-höz hasonló irányítási sémájú, cyberpunk beütésű kalandjátékot takar. Akinek tetszett például a Flashback, az mindenképpen próbálja ki. Aki pedig nem ismeri a fent említett játékokat, az először játssza végig a magyar fejlesztésű OneScapee-t, majd rögtön utána mindenképpen pótolja a hiányosságot.

THE BANISHED

Az emberiség kénytelen volt elhagyni a földet, hogy új lakhelyet találjon a teljesen kiszipolyozott bolygó helyett. Egy olyan planétára tartottak, amely külsőleg nagyon hasonlított a földre, és ahol különböző fajok éltek egymástól teljesen elszigetelve. Az emberek űrhajói közül néhány a második, néhány a negyedik kontinensen landolt, emiatt nem tudták megkezdeni szörnyű tervük - azaz az összes helyik faj kiirtásának - megkezdését. Elfogták azokat, akik szabotálták a tervet, törölték az emlékeiket, és száműzték őket valamelyik másik kontinensre.
A játék főhősét látomások gyötörték folyamatosan. A helyi varázsló talált rá, az erdőben feküdt öntudatlanul. Mikor magához tért, semmire sem emlékezett a vele történtekből. Eleinte idegenül mozgott a faluban, de rövid időn belül sikerült beilleszkednie, és mivel a helyieknek imponált az ereje, és a magas termete, ezért kinevezték favágónak. Ám egy nap minden eddiginél intenzívebb látomás tört rá, és elájult. Mire magához tért, újra egy ismeretlen helyen találta magát…
Vajon mi történhetett a favágóval? Mi okozza a szörnyű látomásait? Milyen kapcsolat fűzi a földről érkezettekhez? Próbáld ki ezt az izometrikus nézetben játszódó RPG-t, hogy választ kaphass ezekre a kérdésekre!

TELJES JÁTÉKUNK

Mod
MultiTheftAuto / B&W2 Modding Tools / BF2 Reality Mod / Diablo 2 Elements / Doom3 DungeonDoom / COD2 Reality Mod

Retro
Apidya / Astariel 2 / Crystal Cubes / Deflektor X4 / Ghost'n Goblins / Grid Wars / Henry's House / Laser Squad / Lemmings / Love You Long Time / Marble Man / Nazghul / Rebel Star / Super Mario / Terra Cognita / The Last Starfighter
Tower Topple / Retro reklámok

Scene
Forraltbor / FroomX / Retro4k / zPhysDemo / Smiley / AirBornDoom / Eredmények

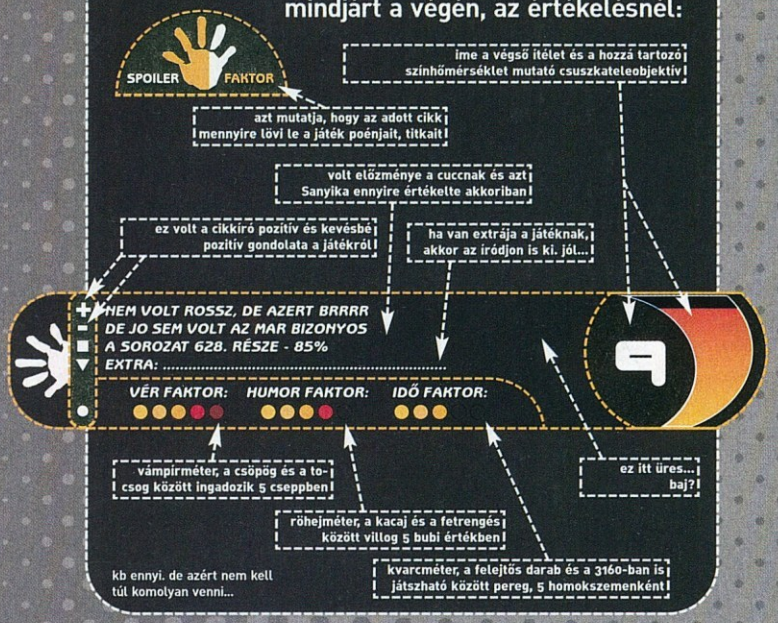
Fun video
Augenoptiker / Blaupunkt / CanonGuitar / Caravana / Christmas Lights / Crazy-Antics / Meteorite / Supermarket / Scary Titanic / Shining Final / Talking Cats / Talking Dogs / The Chase / West Side Story

Screensaver
Commandos: SF / EarthView / KucKuc / Online News / The Regiment - A / The Regiment - B

Képmutató / kapcsolodó

GAME MASTER No.02
A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN - I. ÉVFOLYAM ÁPRILIS- 2006/02

Lapunkban sok olyan új dolgot találhattok amikről érdemes néhány szót szólni, kezdjük mindjárt a végén, az értékelésnél:



PC PS2 X-BOX GC X-BOX 360 PS3 GBA PSP DS

- Ő FEJLESZTETTE
- Ő ADTA KI
- ITT TALÁLHATÓ A HIVATALOS WEBOLDAL
- ÉPPEN HOGY MEGJELENT ERRE AZ IDŐPONTRA
- TESZTPLATFORM: EZEN KARCOLTUK A LEMEZT

- IDE KERÜLHETNE AZ A MONDAT, AMIT A CIKKÍRÓ AKAR ÍRNI A JÁTÉKRÓL, A CIKK ELEJÉRE AMÚGY VÉLEMENYKÉNT, AKÁR ÉRTELMES DUMA IS LEHET

alternatívaként itt lehet a hype faktor is, mely a felhajtás mértékét jelzi a készülődő játéknál

- DVD KAPCSOLAT: DEMO, VIDEÓ, TRAINER, SAVEGAME, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

A DVD TARTALMÁRÓL

Szorgos kezek egy csomó hasznos és kevésbé hasznos cuccot pakoltak fel a DVD-re, hogy azt ti megnézhessétek. Minden játékhoz igyekeztünk extrákat gyűjteni innen-onnan. A video jellegű kapcsolódó anyagokat a DVD video részén találhatjátok meg, ezt a korongon található lejátszóprogrammal tudjátok megnézni.
Az egyéb anyagok bevizsgálásához PC szükségeltetik, így a konzolos versenyzőknek is billentyűzet elé kell ülniük, ha ezeket el szeretnék érni a válogatásból. Akad azonban olyan anyag ami a későbbiekben használható konzolon is, így ezt érdemes megejteni.

Ő NEM GAME MASTER

A KÉZ - MINDENBE BELENYÚLUNK ÉS BELETENYERELÜNK KÍMÉLETLENÜL...

review commando

MUNKÁBAN AZ ELIT ALAKULAT. KIVESÉZÜNK MINDEN JÁTÉKOT ÉS ARRA JÁRÓ GYALOGOST, SZEM NEM MARAD SZÁRAZON,

FUSSON KI MERRE LÁT...

ime egy rövid kódtábla, ha elkeverednétek a sok platform útvesztőjében. pedig még nem is jelöltük az összeset amivel foglalkozunk...

PC PC
PS2 PS2
X-BOX X-BOX
GC GC
X-BOX 360 X-BOX 360
PS3 PS3
GBA GBA
PSP PSP
DS DS

A GAME MASTEREK

Ashe - ashe@gamemaster.hu
Platform: PC, PS2
Jelenlegi kedvenc játékok: WoW, NHL 06, FIFA Manager 06
Ajánló: Ha mire ezt olvassátok, végre elolvadt a hó és jó idő van, akkor irány ki a szabadba sportolni, túrázni! Zene: Edda művek - A szerelem hullámhosszán
Kedvenc élvezeti cikk: lásd a vonalkódot

Babbit - babbit@gamemaster.hu
Platform: PC, hát igen
Jelenlegi kedvenc játékok: WoW, CoD 2
Ajánló: Havi szeretetcsomag: Húsvét, hagyományok, nyuszi, pálinka. Főleg. Pálinka
Kedvenc élvezeti cikk: lásd a vonalkódot

Bear - bear@gamemaster.hu
Platform: PC, RETRO
Jelenlegi kedvenc játékok: Soldier of Fortune (Genesis)
Ajánló: Ha netalántán belefutsz az Underdogs nevű formáció zenéjébe egy pillanatig se gondolkozz rajta, hogy meghallgatod-e vagy sem, hanem tapadj a play-re...
Kedvenc élvezeti cikk: lásd a vonalkódot

C5 - c5@gamemaster.hu
Platform: PC
Jelenlegi kedvenc játékok: Action Ball Deluxe (falbontó tenisz sirály robotokkal)
Ajánló: Film: Torrente 2. - A Marbella küldetés
Kedvenc élvezeti cikk: lásd a vonalkódot

Callisto - callisto@gamemaster.hu
Platform: PC, PS2, AMIGA, SNES :P
Jelenlegi kedvenc játékok: Probotector (Snes)
Ajánló: Hallgassatok Motorhead-et, mert Lemmy tudja mi az igazság!
Kedvenc élvezeti cikk: lásd a vonalkódot

Clemi - clemi@gamemaster.hu
Platform: PC
Jelenlegi kedvenc játékok: Bármi ami FPS
Ajánló: Fokhagymás bőrös karaj, alaposan megfűszerezve, és pirosra sütve. Garantált gyógyszer a téli depresszió ellen.
Kedvenc élvezeti cikk: lásd a vonalkódot

Dante - dante@gamemaster.hu
Platform: PC, PS2, PSP, XBOX, SNES, GBA
Jelenlegi kedvenc játékok: The Godfather, World Of Warcraft
Ajánló: Mindenki nézzen 24-et, és Prison Break-et!
Kedvenc élvezeti cikk: lásd a vonalkódot

Grillo - grillo@gamemaster.hu
Platform: PC
Jelenlegi kedvenc játékok: WoW és a Battle for Middle Earth 2, Battlefield 2
Ajánló: keressetek rá a "Battlefield 2 Mine" című videóra a neten, kihagyhatatlan...
Kedvenc élvezeti cikk: lásd a vonalkódot

Ingen - ingen@gamemaster.hu
Platform: PC, PS2
Jelenlegi kedvenc játékok: 24: The Game
Ajánló: továbbra is azt mondom: mindenki, aki még nem próbálta, adjon egy esélyt a 24-nek. Hamarosan indul a legnagyobb hazai internet oldal is a témában: 24hour.hu címen.
Kedvenc élvezeti cikk: lásd a vonalkódot

}{redenc - kredenc@gamemaster.hu
Platform: PC only
Jelenlegi kedvenc játékok: a The Sims 2, plusz természetesen a Vár az üzlet kiegészítő
Ajánló: Javában zajlik a Pécsi Tavaszi Fesztivál, ennek keretében a Frankofon Hét, mindegyiken jó kis koncertek lesznek többek között.
Kedvenc élvezeti cikk: lásd a vonalkódot

m_anger - m_anger@gamemaster.hu
Platform: Minden létező konzol, PC
Jelenlegi kedvenc játékok: Dead or Alive 4 (X360), Project Gotham Racing 3 (X360)
Ajánló: Placebo - Meds (zene), nna és megkezdodött a motorsport szezon!
Kedvenc élvezeti cikk: lásd a vonalkódot

Stinger - stinger@gamemaster.hu
Platform: Atari 2600, NES, SNES, N64, GC, GBA, NDS, DC, Xbox, C64, Plus4 és PC
Jelenlegi kedvenc játékok: Donkey Kong 64 (N64), R-Type Leo (Arcade) és Mario Party 5 (GC)
Ajánló: Bulizzátok ki magatokat a punnyadt, bealvós téli esték után, aztán jöhet a GameMaster ;]
Kedvenc élvezeti cikk: lásd a vonalkódot

Sybilla - sybilla@gamemaster.hu
Platform: PS2
Jelenlegi kedvenc játékok: Fight: Streetwise, Grand Theft Auto: San Andreas, Primal
Ajánló: a budapesti DM koncert után nem sokkal emlékezzünk ismét "a fájdalomra, melyet megszoktunk".
Kedvenc élvezeti cikk: lásd a vonalkódot

Szabfer - szabfer@gamemaster.hu
Platform: PC, PC és PC. Meg néha C64 és Amiga
Jelenlegi kedvenc játékok: Battlefield 2, Civilization 4, Supreme Ruler 2010
Ajánló: Olvasásra javaslom Ian Watson és Dan Abnett Warhammer 40K köteteit. Lerakhatatlanok!
Kedvenc élvezeti cikk: lásd a vonalkódot

Szent - szent@gamemaster.hu
Platform: PC, PS2, PSP, XBOX, minden amivel játszani lehet
Jelenlegi kedvenc játékok: Star Wars: Empire at War, Halo, FIFA Soccer
Ajánló: Javában tart még a Bajnokok Ligája, mindenki szurkoljon keményen a kedvenc csapatának, és sirassa a Vörös Ördögöket, akik sajnos a csoportmérkőzéseken se jutottak túl...
Kedvenc élvezeti cikk: lásd a vonalkódot

Uniq - uniq@gamemaster.hu
Platform: PC, PS2, XBOX, PSP, ZX SPECTRUM
Jelenlegi kedvenc játékok: Daxter (PSP), MarioKart (DS), Burnout Revenge (Xbox 360), Half-Life 2 (PC)
Ajánló: Mielőtt megérkezne a mozikba Richard Linklater legújabb filmje, a Scanner Darkly, nézzétek meg az összes korábbi filmjét. Mind egy szálig.
Kedvenc élvezeti cikk: lásd a vonalkódot

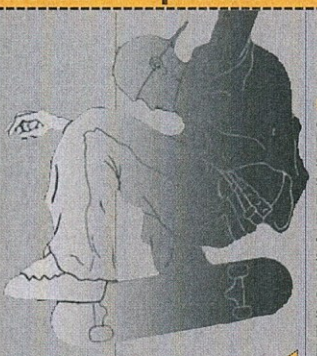
Wastrel - wastrel@gamemaster.hu
Platform: PC only
Jelenlegi kedvenc játékok: Warpath, Project Freedom, Motorama, Shadow ops: Red mercury
Ajánló: Ajánlom mindenkinek a HétköznaPI CSAlódások: Én, József Attila, itt vagyok!, és Sub Bass Monster: Sub Bass Monster albumokat.
Kedvenc élvezeti cikk: lásd a vonalkódot

GAME MASTER kalendárium

2006 április

hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap

Tomb Raider: Legend (multi)



01

Bemutatásra kerül az Enjoi új deszkás filmje, a Bag of Suck. A premiert egy verseny előzi meg a budapesti Godspeed skateparkban. A verseny szombat délután 14 órakor kezdődik, az indulók két kategóriában - 16 év alatt és 16 év feletti versenyzők - nevezhetnek. Nevezési díj nincs, az összecsapásnak a Godspeed belső pályája ad helyet, a verseny jam jellegű lesz. A megmérettetést 16 órakor követi a film premierje.

07

Játék megjelenések:
Hearts of Iron II: Doomsday (PC)
Tomb Raider: Legend (multi)
Final Fight: Streetwise (PS2, Xbox)
Guitar Hero (PS2)
Painkiller: Hell Wars (Xbox)
Top Spin 2 (Xbox 360, DS)
Ice Age 2: The Meltdown (GC)
Def Jam: Fight for NY: The Takeover (PSP)

08

Két nagy Hatalom Kártyái verseny lesz is lesz ezen a napon, az első reggel 10 órakor Székesfehérváron, a Legendák Boltjában (Torony üzletház), a második reggel 11 órakor Budapesten, az Abyss klubban. Díjak mindkét versenyen régmúlt paklik és ultra ritka lapok lesznek.

13

Jacques Clouseau felügyelő alakját szinte mindenki Peter Sellershez - korának egyik legzseniálisabb komédiása - köti. Nem véletlen hát, hogy a nélküle készített Rózsaszín párduc filmek kivétel nélkül nagyot buktak. Az új feldolgozás főszereplője Steve Martin, akinek személye, ha nem is garancia a sikerre, de némi bizakodásra ad okot.

14

Játék megjelenések:
Auto Assault (PC)
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers (multi)
SingStar Rocks! (PS2)
Battlefield 2: Modern Combat (Xbox 360)
Namco Arcade 50th Anniversary (GC)
Mega Man Battle Network 5: Double Team (DS)
Football Manager Handheld (PSP)
From Russia With Love (PSP)

17

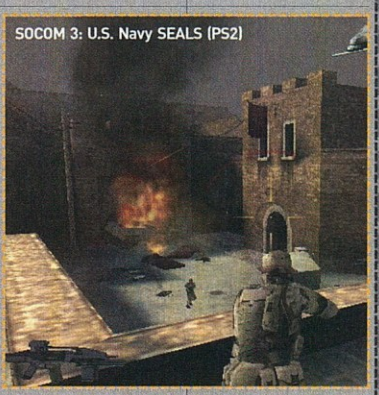
Húsvét hétfő. Annak ellenére, hogy a héten rengeteg játék megjelenik, ne legyetek lusták, öltözzetek fel szépen, látogassátok, és persze locsoljátok meg rendesen a lányokat, nehogy aztán elhervadjanak szegénykéim. Azoknak, akik a túlzott ajándék felhalmozástól félnek, felajánljuk, hogy a nem romlandó jóságokat térítés nélkül átvesszük a szerkesztőségben.

20

Ezen a napon két rég óta várt film is bemutatásra kerül. Az első az Underworld: Evolúció, amelyben a modellből színésznővé avanzsált Görög Zita a szokásosnál valamivel több szerepet kapott, azaz nem hal meg két perc után. Ennél a filmnél azonban sokkal érdekesebb lesz a V mint vérbosszú, amely a Wachowski tesók első filmje a botrányosan sikerült Mátrix folytatások óta.

21

Játék megjelenések:
Rogue Trooper (multi)
SpellForce 2 (PC)
SOCOM 3: U.S. Navy SEALS (PS2)
Pac-Man World 3 (GC)
Tamagotchi Connection: Corner Shop (DS)
Tetris DS (DS)


SOCOM 3: U.S. Navy SEALS (PS2)

26

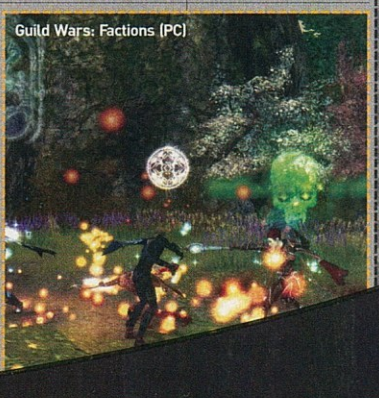
Megjelenik a Game Master magazin következő száma, benne természetesen döbbenetes mennyiségű játék leírással, végigjátszással, és egyéb, izgalmas, humoros, ráadásul elgondolkodtató írásokkal. A következő szám tartalmáról további információkat a 130. oldalon találtok.

27

A sok – enyhén szólva is félresikerült – filmes játékadaptáció után végre új reménysugár csillant fel, a Silent Hill – a halott város személyében. Az előzetesek alapján borzalmasan nyomasztó, éjsötét, zsigerekig hatoló filmre számíthatunk, azaz pontosan arra a hangulatra, és vizualitásra, amiért a játékokat olyan nagyon szerettük.

28

Játék megjelenések:
Faces of War (PC)
Guild Wars: Factions (PC)
Half-Life 2: Episode One (PC)
LMA Manager 2006 (multi)
War on Terror (PC)
Evolution GT (PC, PS2)
2006 FIFA World Cup (GC, DS)
Pokemon Link (DS)
Trauma Centre: Under the Knife (DS)


Guild Wars: Factions (PC)

MAILMASTER

A leveleiteket a mailmaster@gamemaster.hu címre várjuk.

E havi mottónk:
Amikor megkérdik, kérek-e vizet a whiskeymhez, azt szoktam mondani: szomjas vagyok, nem koszos.
(Joe E. Lewis amerikai színész)

]{edves mesterek és mesterjelöltek!
Kemény csaták folynak partvonalon kívül és belül, öltözőben és a B-közép kedvenc találkozóhelyén egyaránt. A pezsgés (és még azért nem pezsgőzés; a mottó is azért, mert főnökeink kedvenc élvezeti cikkeink iránt érdeklődtek, nyilván a karácsonyi ajándékaink beszerzésére akarván jó előre felkészülni, áldassék a nevük) oka természetesen régi-új magazinunk első száma.
Szerencsére jó pár levelet kaptunk, melyek annak ellenére utat találtak legbelsőbb és legfelsőbb szentélyünkbe, hogy cselesen nem adtunk meg közvetlen email címet, de az olvasók imája lapgazdánkig ér, s lőn. Kezdjük magyar igazságnyi, azaz három levéllel, melyek két fő területre világítanak rá koncentrikusan. Vagy koncentrálnak világosan. Erre még iszom egyet.

Tisztelt Game Master!
Az új újság nem egy telitalálat! Kezdeném azzal, hogy konzolos újság már létezik egy ideje a piacon, így ezt egyberakni a PC-vel? Hát erre most mit mondjak? A másik észrevételem a lapban található nyereménykuponok elhelyezése. A lap közepére nem tudták volna tenni a kuponokat? Az odahelyezéshez is kb. pont annyi logikára van szükség, mint amennyi annak van, aki oda tette őket, ahol most vannak. Vagy azért tették így, hogy az embernek ne legyen szíve kivágni a másik oldalon elhelyezkedő cikk egy darabját? Bár igazuk van, a cikkek tartalma miatt inkább megéri kivágni a kupont, hátha nyer a polgár 1 CD-t az többet ér, mint a cikk.
Az egyetlen pozitívum az DVD melléklet menürendszerének megváltoztatása. Az szépre és áttekinthetőre sikerült. Gratula a kiagyalónak.

Üdv,
Soós Attila

A másik levél így hangzik (remélem, a „nem kell" nem egyenlő a „nem szabaddal", azaz nem probléma, ha mégis közöljük):

Hello!
Jó az újságotok. Ezt a levelemet nem kell berakni az újságba csak néhány tippet és megjegyzést adok. Meg lenne némi kérdésem. Ugyebár van 5 rejtvény. Ha az egyiket megfejtem és az alatta lévő kuponnal együtt beküldöm hozzátok, akkor megnyerhetem az ott felsorolt nyereményeket. Ha viszont mind az ötöt helyesen megfejtem és beküldöm, akkor részt vehetek a PS2 sorsolásán. Így igaz, ugye?
De ha csak 3-at fejtek meg, akkor csak ahhoz a háromhoz tartozó nyereményeket nyerhetem meg. De 2 kupon van minden rejtvénynél. Egy kék és egy piros. Akkor melyiket kell beküldeni? És a legutolsó oldalon egy tenyérlenyomatos kupon van. Azzal mit kell kezdeni?

Tipp: Legközelebb egy külön oldalra rakjátok a kuponokat, mert ha ki akarom vágni, akkor mindenképpen bele kell vágnom a hátoldalon lévő cikkbe.

Tipp2: Légyszi próbáljátok valahogy csoportosítani kategória szerint a játékokat. Túl nagy az összevisszaság.

Tipp3: Elvileg ez egy PC-s magazin volt. De most túlságosan ráturbóztatok a konzolokra. Nem lehetne egy kicsit kevesebb téma róla?
Köszi.

Rajongótok: Espio

UI.: A nyeremények 80%-a ps2 meg xboxos játék. Nem lehetne több PC-s?

És végül a harmadik, tömören és kegyetlenül belevág a résbe:

T. Szerkesztőség!
Sajnálom, hogy ezt kell írnom, de a következő számokból már biztosan nem fogok vásárolni. Ahelyett hogy a platformokat jobban szétválasztanák és mindegyikre külön újságot jelentetnének meg (tudom kis piac, nem éri meg), egybe tesznek mindent. De miért olvassak az újság nagy részében PC-ről, amikor az abszolút nem érdekel. Úgy láttam PSP teszt nincs is benne, pedig szerintem több eladott konzol van belőle az országban, mint pl. X360-ból.

Egy volt olvasó

Nos, kérem akkor, a válaszok is csoportosítva, és remélem, kielégítően. Elsőnek egy önvallomásos bekezdés, nagy sóhajjal indítunk, szomorú szakállú rovatgazda kukucskál be a rendezői balról, s imígyen szól:
A baj az, kérem, hogy úgy tűnik, kishazánkban is dúl a világháború a PC-sek és konzolosok között. Pedig aki a játékokat szereti, úgy en bloc, annak édes mindegy maga a platform. Az igaz, hogy idehaza a háztartások többsége nem engedhet meg magának PC-t is, konzolt is, és a PC számít jelenleg a mindennapok eszközének. Viszont a mi kis misszióterünk az, hogy megértessük az olvasókkal: a játék az játék; egy címet nem az minősít, hogy milyen platformon jelent meg, hanem a belbecs. Kérek tehát mindenkit, hogy ha neki csak PC-je van, ne lapozza dühösen az újságot, hogy „ez is PS2, ez is, ez meg XBOX...", hanem nézze meg, az adott cím milyen platformon jön ki, az is fel van tüntetve. Ha egy játék PS2 verzióját teszteljük, de az megjelenik egyaránt PC-re, XBOX-ra, jó közelítéssel a cikk érvényes e két rendszerre is (bár vannak ügyes marketingesek – lásd pl.: Sims2 -, akik mindenhová más nyalánkságot építenek be, hogy Belzebub kavargassa alattuk a levesvizet), így aztán nem kell mérgesen továbblapozni, hasznos lesz mindenkinek. A mostani számunkban közölt Cthulhu-leírásról például bizton kijelenthetem (mert én követtem el, azóta is lámpafénynél alszom), hogy csontra (és vérre, velőre, sőt hajszálra) megegyezik a picipuha konzolon megjelent változattal. És ezt továbbfűzve: ha a régi három lapnál maradunk, a kritika megjelent volna a PC.Games-ben, a végigjátszás vagy a CD Games-ben, vagy a Play Zone-ban. Amennyiben előbbit csak PC-sek veszik, utóbbit csak konzolosok (és ez volt a leosztás amúgy), akkor a „sértett fél" rögtön írt volna nekünk, hogy elakadt, neki miért nem, segítség, és a többi. Hát nem jobb ez így, hogy alig több mint 1500 pénzért hozzájut minden **videojátékos** ugyanazon mannához? Hát így, tisztelettel.

Lapgazdánk azért még hozzáfűz és tűz némi adalékot a harmadik levélhez, idézem őt:
„Az X360 újdonság volt, sokakat érdekelt, mint az első nextgen gép *(de nem szeretem ezt a szót -]{)*. Értelmes PSP megjelenés nem volt januárban, így nem is tudtunk írni semmiről, főleg azért sem, mert a hazai forgalmazó nem tudott semmit adni tesztelésre."

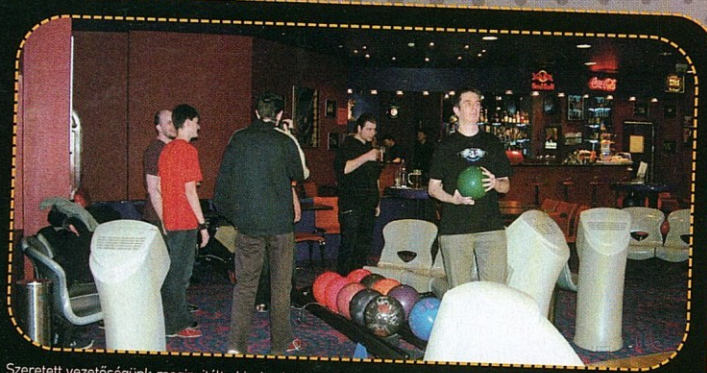
Én még annyival kapcsolódok bele a beszélgetésbe, hogy az első számban azért volt PSP cím: a Godfather, a Fight Night Round 3, a FIFA Street 2 és a Worms: Open Warfare egyaránt elérhető (lesz) a Sony kézigépére is; az igaz, hogy egyik esetben sem az volt a tesztplatform, de talán ezekben a cikkekben van némi használható morzsa.

Még mindig a harmadik levélhez, lapgazdánk folytatja: „PC exkluzív (tehát csak PC-n elérhető) játékokról 6 oldalt írtunk a GM első számában. Ha eddig a PZ-t vetted, akkor 84 oldalon olvashattál konzolos dolgokról. A GM 132 oldalas, ha ebből levesszük a 6 oldalt, ami téged nem érdekel, akkor meg mindig marad 126, ráadásul dupla DVD-t kapsz sokkal olcsóbban, mint eddig."

És akkor én is belekotyogok. Espiónak elöljáróban annyit, hogy az „Elvileg *ez egy PC-s magazin volt*" kitétel csak annyiban igaz, hogy a PCG valóban az volt, a GM viszont a PCG, a CDG és a PlayZone összevonása, utóbbi pedig ugye konzolos, a többiről lásd a hosszabb elmefutásomat. Szóval akkor kérem, nekiálltam, és megszámoltam, a GM első számában melyik platformról hány oldalt írtunk (ezt úgy tessék érteni, hogy ami 2 oldal, és a cím megjelent PS2-re és XBOX-ra is, azt kettővel beszámítottam mindkét platformhoz):

Platform	Oldal
PC	53
PS2	51
XBOX	45
GC	4
X360	33
PS3	6
GBA	6
PSP	11
DS	4

No most. Ha úgy nézem, az újság nagy része konzol, hiszen 53 kontra 160, azaz több mint háromszor annyi oldal szól konzolos címről, mint PC-sről.



Szeretett vezetőségünk meginvitálta kicsiny brigádunkat egy remek kis tekepartira (ami valójában bowling volt - hogy a kettő között mi a különbség, azt valószínűleg csak Szent tudná megmondani), amolyan csapatépítő-tréning jelleggel. Sajnos nem minden vidéki stábtag tudta tiszteletét tenni az eseményen (őket azóta már kirúgtuk), ezért csak heten voltunk, mint a gonoszok. Bemasíroztunk a helyre, kaptunk csini kis teke (vagy bowling?) cipőket, és már kezdődött is a vérre menő küzdelem. Szent némi előnnyel indult, lévén heti rendszerességgel nyomja az ipart, ám a második körben m_angernek majdnem sikerült lenyomnia – saját bevallása szerint ő – mint szinte mindenki – most játszott ilyet életében először; de persze mi nem voltunk olyan naivak, hogy elhiggyünk ekkora hazugságot, ilyen eredmény láttán (kétszer egymás után Strike-ot dobni, na persze...). Jókat röhögtünk egymáson, volt, aki az „izomból dobok" taktikát választotta, volt olyan, aki épp, hogy csak elengedte a golyót – mégis mindig tarolt, khm –, ám sajnos esést nem sikerült senkinek produkálnia, pedig akkor tuti az lenne most a címlapon. Az első kört tehát Szent nyerte, míg a másodikat hatalmas bravúrral Uniq abszolválta. Ezután kihunytak a fények, leereszkedett a függöny, és már csak a takarítók csoszogását lehetett hallani, no meg egy-egy horkantást, ami a részeg banda egyik tagjától származott. Ez utóbbi dezinformáció, ám igen jól hangzott. Köszönjük a lehetőséget, legközelebb is megyünk!

Ha viszont úgy nézem, hogy a PS2 és az XBOX címek java gyakorlatilag dettóra megegyezik, és egyelőre a következő generációt félreteszem, akkor kb. fele-fele az arány a PC és a PS2/XBOX oldalak között (53:51 tudom, sánta picit). Ha a Condemned szerepelt volna mindhárom előző lapunkban, mindenhová be kellett volna tennünk, hiszen PC is, konzol is, végigjátszás is. Itt meg együtt van. És 213 „régi oldalt" nyomtunk be 80 oldalba (a „nagycikkek" oldalszáma)...

Váltsunk át akkor a másik kérdésre, ami a nyereményjáték. Először is mély elnézést kérünk, tényleg nem volt jól kitalálva a dolog, a természetes evolúció eredményét máris láthatjátok, ha a 130. oldalra lapoztok. Azért pedig főleg bocsánat, hogy a 49. oldalon nem is volt kupon, így következzenek megnyugtató szavak: mindenkinek elfogadtuk a megfejtését, még ha nem is küldött mellé kupont, szelvényt (mostantól viszont már kérnénk szépen ezeket!). Azoknak pedig, akik becsületesen megcsonkították a lapot, vigaszdíjul és vezeklésül csak annyit tudok tenni saját hatáskörömben (azon túlmenően, hogy tovább apasztom kedvenc élvezeti cikkem készletmennyiségét, mindenki egészségére), hogy ezennel visszaküldöm a túloldalon heverő, sanyarú sorsú cikkek betűit:
tották a dús temp zentáljanak
A sok karakter so A CTU technikusai gunk terroristákat l értenek a kódfeltör sekhez, hálózatok szerű, mert nincs mód ortán, hogy egyazon kor m lehet versenyképesen ust.
érje a minél tö ötletesebb majd megj

Lapgazdai kiegészítés, Espio kérdésére: „Igen, minden hónapban a fődíjra azok utazhatnak, akik mind az 5 játékot helyesen fejtik meg. A piros nem kupon volt, hanem egy „hirdetés", hogy ne feledd el ezt is megfejteni a főnyereményhez. Ha valaki csak részmegfejtést küld (pl. csak a Sudokut fejti meg), akkor értelemszerűen a Sudokunál lévő ajándékokból nyerhet. A tenyérlenyomatos kupont kell beküldeni az 5 mellé, ha a fődíjért is indulni szeretnél. A mostani számban kicsit rendszereztük a dolgokat ezzel kapcsolatban."

Kibújik belőlem az okoska törp, előre bocsánat, még nevelni kell őt: az egyre népszerűbb számrejtvény helyes neve sudoku, ez ugyanis a japán „suuji wa dokushin ni kagiru" (kb. „minden szám csak egyszer szerepelhet") kifejezés összevonása, és így is ejtjük, azaz „s" hangzóval. És az egyik kedvencem mostanában. Ezt csak úgy, bónuszként. Proszit.

Espio még egy megjegyzésére reagálnom kell. Erre, ni: *„A nyeremények 80%-a ps2 meg xboxos játék. Nem lehetne több PC-s?"*

Bear erre is mondott egy olyat, hogy „a felajánló cégektől függenek az ajándékaink", ami igaz, de. Nekem közben már máshol járt az agyam, mivel a 80% felpiszkált bennem valamit, és mivel a régi fórumunkon is (bár szemantikailag ez nem helyes, hiszen új még nincs, de hát akkor is) szóvá tette valaki, hogy sok volt a konzolos nyeremény, ezért, bár nem vagyok egy matekzseni, sőt köztünk legyen szólva, őrületbe kergetem a könyvelőmet kérdéseimmel, fellapoztam első számunkat. Az ajándékok - a 25 db tárgynyeremény mellett, melyet ugye minden játékos használhat kedvére, főleg a PoP-s keljfeljancsi őrjítő móka - az alábbiak szerint alakultak: 7-féle PS2 cím (13 db), 1 XBOX cím (2 db), 5-féle PC játék + 1 KRESZ-teszt (11 db + 5 db az utóbbiból). Mondom, nem akarok matekozni, mert leégnék, mint pingvin a szoláriumban, de erős a gyanúm, hogy a 80 százalék sehogy nem jön ki. Sőt, ha a címeket nézem, a 7 és 6+1, ugye kb. ugyanannyi, és inkább a boxosok lehetnének megsértve jól. Remélem, nincsenek, és harag se.

Bear még egy megjegyzést fűzött Espiro egyik tippjéhez, hogy az se árválkodjon magában. Így szól az ige: „A kategóriákba sorolás a múlté, túl kötött volt a rendszer, felesleges írásokat kellett néha leközölni, hogy megteljen az adott kategória". Hozzátesszem, a nevezetesen világvégi találkozónkon én is felvetettem ezt, és engem is meggyőztek tisztelt főnökeim, hogy jó lesz ez így; amikor kezdték elpakolni a nekem szánt ajándékokat és a jutalomsört, belátam tévedésem.

❖ ❖ ❖

Van itt még egy hosszabb levél, más kérdéseket feszeget, frissítésképpen kortyoljunk bele:

Tisztelt Szerkesztőség!
Szeretnék gratulálni az új laphoz, nagyon jól sikerült egyesíteni a megszűnő lapokat, mégis a felismerhető jegyei megmaradtak. Nagyon jó lett!

Szeretnék rendelni régi PC Games újságokat, az új magazin lapjaira lehetne tenni olyan kis megrendelő fülecskét, mint amilyen a CD Games-ben volt. A PC Games magazinban viszont nem láttam ilyet. Ha nem terveztek ilyen megrendelő lapocskát az új magazinba, akkor kaphatnék egy listát milyenek vannak még, mikortól volt DVD-s változat, milyenek a teljes játékok..... stb.? Biztos van még pár elfekvő példány a raktárban.

Talán ami hiányzik még az új magazinból, az egy DVD boritó. Biztos csak most maradt ki, talán felesleges is ez miatt írnom, mert a PC Games-ben volt ilyen. Szépen lehetne gyűjteménybe rendezni a lemezeket. Szerintem a boritó jó dolog! Jó lenne!

Ez csak egy pici szurka-piszka volt. Remek az új lap! Remélem, megmarad még sokáig, mert nagy kedvencem lett.

Továbbra is jó munkát kívánok az egész szerkesztői stábnak, sok sikert és hasonló színvonalat a további magazinokhoz!

Hajrá Game Master!
Tisztelettel: Kalmár Lajos Gábor

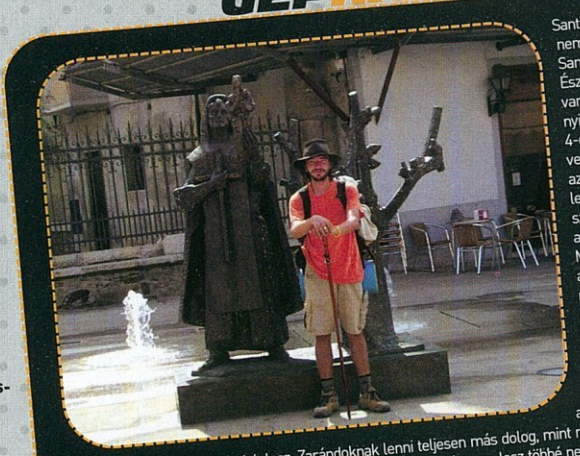
Kedves Lajos, illetve Gábor! (Ilyenkor mindig bajban vagyok a megszólítással; igaz, én is háromnevű vagyok, Róbert Miklós - merthogy december 5-én születtem, engem hozott a Mikulás ajándékba nővéremnek, nem mintha egy tábla csokinak nem örült volna jobban -, csak a Miklóst nem használom.) Tehát. Köszönjük szépen a biztatást és az elismerést! Kérdéseidre egyenesen odaföntről érkezik a válasz (negyedórája azzal szolgálom főnökömet, hogy éktelenül megküldött feleleteire ékezeteket biggyesztek, de hiába, ez a sorsom, sej, haj, na zdarovja): „Megrendelő fülecske lesz hamarosan, még egyeztetjük, hogy mit és hogyan lehet elérni a régebbi számokból az összeolvadás után. A DVD-boritó pillanatnyilag talonban van, de dolgozunk rajta."

❖ ❖ ❖

Műsorunk hátralévő részében még pár rövid levél, köszönettel és lazításképp.

Sziasztok
Légyszi legyen az egyik teljes játékotok a Syberia 2, nagy siker lenne, mert nem lehet kapni Magyarországon.

köszi
zseleman



Santiago de Compostella nem a szomszédban van. Santiago de Compostella Észak-Spanyolországban van, Galicia szívében. Olyannyira messze van, hogy a 4-es metró nem fog ide vezetni, de tudtommal még az 5-ös sem. Ha a tömegközlekedés hiányosságai nem szegték az ember kedvét, akkor általában gyalog megy. Mehetne biciklivel is, csak hát akkor nagyon hamar odaérne. Meg egyébként is, Santiago de Compostellába már kb. 1000 éve gyalogolnak az emberek, szóval most már minek újítani. Ha az ember tényleg elhatározta magát arra, hogy majdnem 800 km-t fog gyalogolni akkor zarándok lesz. Zarándoknak lenni teljesen más dolog, mint nem-zarándoknak. Az ember ezer okból lehet zarándok, de ha egyszer zarándok, akkor már nem lesz többé nem-zarándok. Az ezer ok egyike például a kalandvágy. Ha az ember kalandvágyból lesz zarándok, akkor egyáltalán nem szomorítja el, hogy néha a zarándokszálláson száz másik zarándokkal kell aludnia, vagy ha éppen nem volt hely, akkor a szénaboglyában. Ha az ember éppen zarándok, akkor kifejezetten örül annak, ha 30 km után ropog a tűz a kandallóban, a kocsmáros lenyisszant egy darabot híres sonkájából majd egy pohár bor kíséretében a zarándoknak adja, hogy miközben iszogat meghallgassa a többi utazó történetét. Amikor az ember egy ideje zarándok és maga mögött hagyott 3-400 km-t akkor már azon sem lepődik meg, ha egy elhagyott hegyi hágón egy templomos lovag kunyhójába botlik, vagy az egyik kis faluban azt hallja, hogy ott őrzik a Szent Grált. Ebben az a legjobb, hogy zarándok bárki lehet, még csak sok pénz sem kell hozzá, csak egy elhatározás, némi szabadidő (5 hét) és egy kis utánajárás. Ha felcsapnál zarándoknak az utánajárást kezdheted akár nálam is, szívesen segítek mindenkinek. Zarándokmail: sirthelen@gamemasterhu

Buen Camino: Sir Thelen

Lapunknak van gazdája, így ő rögtön reagált is: „Megfontoljuk; a Cenega címeknek mostanság nincs gazdája". Mondjuk, ez nekem is tetszene, szeretem a stuffot, és tényleg, annyian keresik. Érdekes dolgok ezek azért, így magunk között.

❖ ❖ ❖

Helló Skacok!
A F.E.A.R. honosítás telepítésekor a program jelszót kér. Mit kéne beírnom? Az újságban nem találtam rá utalást.
Előre is köszi a segítséget:

Szűcs Gábor

Ezért is elnézést, valóban finom utalásképpen beletehettük volna a lapba, hogy FEARME, de az illetékesek, úgyis, mint a digitális nemzedék gyermekei úgy vélték, elegendő a fear.exe mellé feltenni a jelszót egy jelszo.txt elnevezésű fájlba, ott jó helye lesz. Mennyi mindenre kell odafigyelnünk; nehéz pálya ez, de majd belejövünk.

❖ ❖ ❖

Végezetül, önkényesen, egy hájjal kenegetős, rövid kis emilke; nem mondhatjátok, hogy nem raktunk be keresztvízleszedőset sem, úgyhogy remélem, nem baj, ha becsempésztük ezt a kis ajándékot ide a végire, nekünk. Hogy azt mondja (megszólítás nincs):

Szerintem sokkal királyabb a Game Master mint bármelyik számítógépes újság. Jó ötlet volt a 3-ból egyet csinálni.

Pétervári Ádám

Nagyon szépen köszönjük, tisztelettel! Hát igen, mondhatnám szerintünk is, legalábbis a második mondatra mindenképp, hiszen mi is úgy véltük, hogy jó lesz a háromból egy. Mert háromból egy az egy. Mondom, jó matekos voltam mindig. (Kompenzálásként: „Használjon fogkrémet! 10 fogorvosból kilenc az egy fogorvos!"). No ugye.

Lassan a második oldal és az üveg aljára érek, március 15-e múlt egy és negyed órával, úgyhogy zárjuk be a konyhaszekrény vitrinjét. Várjuk továbbra is levelele... leveleiteket (nehéz nyelv a magyar; nehéz a magyar nyelve), köszönettel előre is. Jobbra eldőlve:
Hajrá
]{redenc

HELP

A kérdéseiteket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket ha problémátok akad:

Postán: GAME MASTER 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@gamemaster.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

WINDOWS, HELYSZŰKÉBEN

Szevasztok!
Documents and Settings-ben a (defeult useren belül) a rejtett Local Setting mappában van kettő olyan mappa, aminek a tartalmát törölni szeretném!
A nevük Temp a másik pedig a Temporary Internet files. Igen sok helyet fognak, a temp kb 400 megát, az Internetes pedig 20 megát! Mivel helyszűkében vagyok ez is sokat számit! A kérdésem az lenne, hogy ezek tartalmát lehet-e törölni, vagy sem? És hogy valami kár lenne, ha kitörölném ezek tartalmát?

Előre is kösz a segitséget!
Üdv Rob!!

Szerbusz druszám!
Mindkettő tartalma törölhető. A Temp mappa a Windows átmeneti tárolója. Amikor pl. olyan alkalmazást vagy játékdemót telepítesz, ami önkicsomagoló .exe fájlban van, annak tartalma előbb ide kerül, és innen indul el az installálás. Sajnos van pár program, mely a folyamat végén nem törli ki maga után a szemetet, így ezt rendszeresen ellenőrizni kell (minden felhasználónál, természetesen).

A másik az úgynevezett cache, egész pontosan az Internet Explorer cache mappája. ŰHa betöltesz egy weboldalt, annak tartalmát a böngésző előbb letölti és ide pakolja be, hogy majd ha legközelebb arra jársz, ne kelljen még egyszer leráncigálni. Ennek inkább a modemes időkben volt jelentősége, ma már a szélessávon elhanyagolható. Mivel ez a mappa indexfájlt is tartalmaz, jobb alkalmazásból törölni, az Explorert megnyitva, a Tools / Internet Options menüpont alól, itt a második szakasz (Temporary Internet Files), második gomb. A harmadik gombot megnyomva egyébként azt is beállíthatod, maximum mekkora lehet e mappa mérete (ha ezt eléri a program, a régebbieket automatikusan törli), illetve átpakolhatod egy másik helyre az egész könyvtárat (például egy nagyobb vinyóra).

Hajrá
]{redenc

DOOM 3

Sziasztok!

A Doom3 nevü játékban akadtam el a Delta Labsokban amikor egy ajto van elöttem ami le van kódolva és az ablakon keresztül látom bent a BFG-t. Sajnos a kódot nem tudom minden lost PDA videót meghalgattam, levelet megnéztem, de semmi.
Kérlek segitsetek nekem!

Előre is köszi!!!!
Rust7

Szerbusz Rust7!
Pedig a kód PDA-ban volt (Alpha Labs, Section 4); persze ehhez csak akkor juthattál hozzá, ha a tudóst a kamrában nem nyírtad ki (ejnye-bejnye...). Leliftezve ő kinyit egy ajtót, odabent van mindenféle kincs, többek között egy PDA is. Ebben van a kód: 901, aztán egy e-mail a biztonságiaktól, mely szerint az ajtókódokban a 0 nem engedélyezett, így azt 3-ra cserélték. Tehát: 931.

Hajrá
]{redenc

HIDDEN & DANGEROUS 2

Sziasztok!
A segítségeteket szeretném kérni,elakadtam egy játékban. A játék a Hidden&Dangerous2. Azon a pályán akadtam el amelyiken a Tirpitzre meg egy másik hajóra kell aknát helyezni. Arra a hajóra már tettem aknát amelyikről az enigma gépet kell megszerezni,a Tirpitzre is
fel tettem már egy aknát,de hogy hova kell az utolsót rakni arra nem jöttem rá. Kérlek segítsetek hogy tovább tudjak menni,
Köszönöm.
Galda Tamás

Szerbusz Tamás!
A Tirpitzre kettőt kell felhelyezni. Menj egy kört a hajó körül, meg fogod találni a másik helyet is; fejből sajnos már nem emlékszem a pontos helyekre, de tudom, hogy én is kevertem a vízben eleget...

Hajrá
]{redenc

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

Tisztelt Szerkesztőség!
Segítsetek nekem, mert PS2-őn elakadtam a „Harry Potter and the Chamber of Secrets"-ben, akkor amikor Hermione egy Griffendéles faliszőnyeghez megy és a mögül nyögés hallatszik. Az a kérdésem lenne hozzátok, hogy hogyan kell a mögé bejutni?

Előre is köszi: Ádi

Szerbusz Ádi!
Sajnos a megoldás teljes közlése igen hosszú lenne. A lényeg: a faliszőnyeg mögött Neville van, ki kell őt szabadítani. Ehhez el kell menned a könyvtárba, egy Marauding With Monsters könyvet áttanulmányozni, majd a nagy üvegházba, ahol egy varázskönyből megtanulhatod a Diffindo bűbájt, ezzel tudod félrelebbenteni a textíliát. Mindehhez persze rengeteg mászkálás, bujkálás, harc, mágia és miegyéb kell majd. Elleszel vele egy darabig...

Hajrá
]{redenc

NYEREMÉNYJÁTÉK MEGFEJTÉSEK GAMEMASTER 2006/01

I, A NYERŐ 10
1, Huszadik
2, 1985
3, Burnout
4, Jack Bauer
5, 1997, Backyard Baseball
6, Chris Redfield és Jill Valentine
7, Amiga, Amiga CD32, DOS, Genesis, Jaguar, J2ME, PlayStation, Saturn, SNES
8, Tom Clancy
9, SCi
10, Francis Ford Coppola

II, KÉPTELEN FELADAT
Psychonauts
Stubbs
NFS: Most Wanted

III, BETŰTENGER
Age of Empires III
Civilization IV
The Incredibles
GUN
King Kong
Torino 2006
Psychonauts
Advent Rising
BloodRayne 2
Sudeki

IV, SODOKU SZÁMVARÁZSLAT

8	3	4	7	9	6	5	2	1
5	6	9	2	1	4	8	3	7
2	1	7	3	5	8	6	9	4
4	7	5	1	6	3	2	8	9
3	9	2	8	4	7	1	6	5
6	8	1	9	2	5	7	4	3
1	5	3	6	8	9	4	7	2
7	4	8	5	3	2	9	1	6
9	2	6	4	7	1	3	5	8

V, NÉVMISZTIKA
GIGABYTE
ELECTRONICARTS
MAXTOR
SAMSUNG
EIDOSINTERACTIVE
SAMFISHER
USB
WARCRAFT
GTA
FAHRENHEIT

MEGRENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

340	Ace Combat Advance TT	A	200 Ft
251	Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft
231	Adventure of Sherlock Holmes	P	600 Ft
128	Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft
001	Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft
002	Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft
293	Alexander	P	600 Ft
217	Alias TT	P2, X	300 Ft
003	Alien vs Predator 2	P	400 Ft
004	Alien vs Predator 2: Primal Hunt	P	400 Ft
005	Alone in the Dark 4	P	300 Ft
006	America	P	300 Ft
007	American McGee's Alice	P	300 Ft
008	Anachronox	P	300 Ft
009	Arcanum	P	300 Ft
129	Armed and Dangerous	PX	600 Ft
230	Armies of Exigo	P	800 Ft
010	Art of Magic	P	300 Ft
011	Arx Fatalis	P	500 Ft
161	Arx Fatalis	X	600 Ft
252	Astérix & Obélix XXL TT	P2, G	300 Ft
012	Atalantis 3	P	400 Ft
266	Axis & Allies TT	P	300 Ft
163	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2, X, G	600 Ft
013	Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft
014	Battle Realms	P	400 Ft
130	Beyond Good & Evil	P2, X, G	600 Ft
015	Blitzkrieg	P	500 Ft
016	Blood Omen 2	P	400 Ft
017	Bloodrayne	P2, X, G	500 Ft
131	Breed	P	600 Ft
152	Broken Sword: The Sleeping Dragon	P2, X	600 Ft
306	Brothers in Arms: Road to Hill 30	P2, X	600 Ft
242	Burnout 3: Takedown GU	2, X	600 Ft
018	C&C Generals: ZH	P	500 Ft
019	C&C Renegade	P	400 Ft
020	C&C: Generals	P	500 Ft
021	C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft
285	Call of Duty: Finest Hour	2, X, G	600 Ft
256	Call of Duty: United Offensive	P	600 Ft
223	Catwoman	P2, X, G	600 Ft
170	Champions of Norrath	2	600 Ft
132	Chicago 1930	P	600 Ft
240	Chris Sawyer's Locomotion TT	P	300 Ft
180	Chrome TT	P	400 Ft
022	Clive Barker's Undying	P	300 Ft
333	Close Combat: First to Fight TT	PX	300 Ft
206	Codename: Panzers	P	600 Ft
327	Cold Fear	P2, X	600 Ft
133	Colin McRae Rally 04	P2, X	600 Ft
023	Commandos 2	P	300 Ft
024	Commandos 3 tippek	P	300 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P2, X, G	600 Ft
241	Conflict: Vietnam TT	P2, X	300 Ft
025	Conquest of the Underworld	P	300 Ft
305	Constantine GU	P2, X	600 Ft
320	Cossacks II: Napoleonic Wars GU	P	600 Ft
165	Crash Nitro Cart TT	2, X	300 Ft
195	CS: Condition Zero TT	P	400 Ft
188	CSI: Dark Motives	P	600 Ft
297	CSI: Miami	P	800 Ft
205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft
233	D-Day	P	600 Ft
191	Dead Man's Hand TT	PX	400 Ft
026	Deadly Dozen	P	400 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	P2, X	600 Ft
310	Devil May Cry 3: Dante's Awakening GU	2	400 Ft
027	Diablo 2: Lords of Destruction	P	300 Ft
028	Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft
029	Disciples 2	P	400 Ft
325	Domination GU	P	600 Ft
311	Donkey Kong: King of Swing TT	A	200 Ft
229	Doom 3 GU	P	600 Ft
336	Doom 3 GU	PX	600 Ft
224	Driv3r	P2, X	600 Ft
329	Dungeon Lords [1.rész]	P	800 Ft
030	Dungeon Siege	P	400 Ft
031	Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft
032	Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft
324	Empire Earth 2 GU	P	900 Ft
033	Enclave [2 részben]	P	500 Ft
034	Enter the Matrix	P2, X, G	500 Ft
334	Enthusia Professional Racing GU	2	600 Ft
035	Evil Island	P	300 Ft
243	Fable GU	X	600 Ft
036	Fallout Tactics	P	300 Ft
159	Fallout: Brotherhood of Steel	2, X	600 Ft
136	Far Cry	P	600 Ft
158	Final Fantasy X-2	2	600 Ft
175	Final Fantasy: Crystal Chronicles	G	600 Ft
300	FlatOut GU	P2, X	400 Ft
173	Forbidden Siren	2	600 Ft
037	Freedom Fighters	P2, X, G	500 Ft
038	Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft
315	Freedom Force Vs. The 3rd Reich	P	800 Ft
225	Full Spectrum Warrior TT	P2, X	300 Ft
253	F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft
219	Galleon	X	600 Ft
137	Gangland	P	600 Ft
039	Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft
283	GoldenEye: Rogue Agent	2, X, G	600 Ft
040	GP3 addon	P	300 Ft
281	Gran Turismo 4 GU	2	800 Ft
041	Grand Theft Auto III	P2, X	500 Ft
276	Grand Theft Auto: Advance	A	200 Ft
042	Grandia 2	P2	400 Ft
043	GTA3: Vice City	P2, X	500 Ft
294	GTR GU	P	600 Ft
254	Half-Life 2	P	800 Ft
044	Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft
045	Halo	PX	500 Ft
269	Halo 2	X	600 Ft
046	Harry Potter	P2, X, G	400 Ft
196	Harry Potter and the Pris. of Azkaban	P	600 Ft
197	Harry Potter and the Pris. of Azkaban	2, X, G	600 Ft
245	Headhunter: Redemption	2, X	600 Ft
047	Heroes Cronicles:	P	300 Ft
048	Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft
201	Hitman Contracts	P2, X, G	600 Ft
190	Hitman Contracts TT	P2, X, G	400 Ft
049	Homeworld 2	P	500 Ft
050	Hostile Waters	P	300 Ft
051	Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft
052	IGI2: Covet Strike	P	500 Ft
331	Imperial Glory GU	P	600 Ft
053	Impossible Creatures	P	500 Ft
054	Indiana Jones [2 részben]	P2, X	500 Ft
138	Jack the Ripper	P	600 Ft
273	Jak 3	2	300 Ft
172	JB 007: Everything or Nothing	P2, X, G	600 Ft
055	Jedi Outcast 2	PX	400 Ft
207	Joint Operations TT	P	300 Ft
139	KillSwitch	P2, X	600 Ft
267	Killzone	2	600 Ft
289	Kingdom Hearts: Chain of Memories	A	200 Ft
339	Klonoa 2 TT	P	300 Ft
227	Knights of the Temple TT	P2, X, G	300 Ft
140	Legacy of Kain: Defiance	P2, X	600 Ft
247	Leisure Suit Larry GU	P2, X	400 Ft
264	Leisure Suit Larry TT	P2, X	300 Ft
056	Lord of the Rings	P2, X, G	500 Ft
141	Lords of Everquest TT	P	300 Ft
149	LoTR: The Return of the King	P2, X, G	600 Ft
057	Mafia	P2, X	500 Ft
162	Manhunt	P2, X	600 Ft
166	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft
215	Mashed	P2, X	600 Ft
058	Max Payne 2	P2, X	500 Ft
059	MechCommander 2	P	300 Ft
060	Mechwarrior 4	P	300 Ft
061	Medal of Honor	P	400 Ft
167	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft
259	Medal of Honor: Pacific Assault	P	600 Ft
062	Medieval: Total War	P	400 Ft
304	Mercenaries	2, X	800 Ft
063	Metal gear Solid 2	P2, X	500 Ft
280	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	2	800 Ft
169	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	G	600 Ft
277	Metal Slug Advance	A	200 Ft
284	Metroid Prime 2: Echoes GU	G	600 Ft
313	Metroid Prime: Hunters TT	D	300 Ft
176	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft
064	Might & Magic IX [2 részben]	P	500 Ft
160	Mission Impossible: Operation Surma	2, X, G	600 Ft
177	MoHA: Spearhead	P	500 Ft
248	Mortal Kombat: Deception GU	2, X	400 Ft
065	Myst 3 Exile	P2, X	300 Ft
257	Myst IV: Revelation	P	600 Ft
066	Myth 3	P	400 Ft
332	Necromania: Trap of Darkness TT	P	300 Ft
268	Need for Speed Underground 2	2, X, G	600 Ft
148	Need for Speed: Underground	P2, X, G	600 Ft
258	Need for Speed: Underground 2	P	600 Ft
067	Neverwinter Nights [2 részben]	P	500 Ft
068	Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft
235	Nexus: The Jupiter Incident GU	P	600 Ft
069	NFS2: Hot Pursuit	P2, X, G	500 Ft
174	Ninja Gaiden	X	600 Ft
070	No One Lives Forever	P2	300 Ft
071	No One Lives Forever 2	P	500 Ft
212	Obscure	P2, X	600 Ft
286	Oddworld: Stranger's Wrath GU	X	600 Ft
072	Oni	P	300 Ft
198	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft
073	Operation Flashpoint	P	300 Ft
074	Operation FP:Resistance	P	400 Ft
075	Original War	P	300 Ft
184	Painkiller (1.rész)	P	600 Ft
214	Painkiller (2.rész)	P	600 Ft
299	Painkiller: Battle out of Hell	P	600 Ft
328	Pariah	P2, X	800 Ft
183	Partners	P	500 Ft
290	Pathway to Glory	N	200 Ft
186	Perimeter	P	600 Ft
076	Pirates of the Caribbean	P2, X	500 Ft
077	Platoon	P	500 Ft
309	Playboy: The Mansion TT	P2, X	300 Ft
078	Pokoli Szomszédok	P	500 Ft
185	Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft
237	Port Royale 2 GU	P	600 Ft
079	Post Mortem	P	500 Ft
080	Praetorians	P	500 Ft
150	Prince of Persia: Sands of Time	P2, X, G	600 Ft
081	Prince of Persia: SoT TT	P2, X, G	300 Ft
255	Prince of Persia: Warrior Within	P2, X, G	600 Ft
082	Prisoner of War	P	400 Ft
155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft
343	Project Rub TT	D	200 Ft
200	Project Zero2: Crimson Butterfly	2	600 Ft
317	Project: Snowblind	P2, X	600 Ft
222	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	2, X	600 Ft
312	Racing Gears Advance TT	A	200 Ft
274	Ratchet & Clank: Up Your Arsenal	2	300 Ft
341	Rave Master: Special Attack Force TT	A	200 Ft
083	Red Alert 2	P	300 Ft
199	Red Dead Revolver	2, X	600 Ft
084	Red Faction 2	P	500 Ft
085	Republic: The Revolution	P	500 Ft
279	Requiem of Hell	N	200 Ft
301	Resident Evil 4	2	800 Ft
220	Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft
086	Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft
226	Richard Burns Rally TT	P2, X	300 Ft
087	Rise of Nation	P	500 Ft
194	Rise of the Nations: TaP	P	600 Ft
088	Robin Hood	P	500 Ft
265	RollerCoaster Tycoon 3 TT	P	300 Ft
262	Rome: Total War	P	600 Ft
089	Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft
090	Rune	P	300 Ft
091	S.W.I.N.E.	P	400 Ft
142	Sacred	P	600 Ft
326	Sacred Underworld GU	P	600 Ft
092	Schizm	P	400 Ft
323	Scrapland TT	PX	300 Ft
244	Second Sight	P2, X, G	600 Ft
157	Secret Weapons Over Normandy TT	P2, X	300 Ft
093	Serious Sam	PX	300 Ft
094	Serious Sam	P	400 Ft
095	Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft
096	Settlers 4	P	300 Ft
239	Shade: Wrath of Angels TT	P	300 Ft
234	ShellShock: Nam '67	P2, X	600 Ft
204	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft
216	Shrek 2 TT	P2, X, G	300 Ft
292	Sid Meier's Pirates! GU	PX	800 Ft
178	Silent Hill 2	P2, X	500 Ft
097	Silent Hill 3	P2	500 Ft
238	Silent Hill 4	P2, X	600 Ft
098	Sim City 4	P	500 Ft
099	Sim City: Rush Hour	P	500 Ft
100	Simon the Sorcerer	P	400 Ft
179	SIMS biblia	P	800 Ft
181	SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft
192	Singles TT	P	400 Ft
272	Sly 2: Band of Thieves	2	300 Ft
182	Sniper TT	P	400 Ft
101	Soldier of Fortune II	PX	400 Ft
211	Soldiers	P	600 Ft
228	Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft
102	Soul Reaver 2	P2	400 Ft
213	Sökdner TT	P	300 Ft
143	Spellforce TT	P	300 Ft
221	Spider-Man 2	2, X, G	600 Ft
208	Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
103	Splinter Cell	P2, X, G	500 Ft
168	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	P2, X, G	600 Ft
288	SpongeBob SquarePants: The Movie TT	2, X, G, A	200 Ft
104	Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
246	Star Wars: Battlefront	P2, X	600 Ft
282	SW: Knights of the Old Republic II	X	600 Ft
296	SW: Knights of the Old Republic II	P	600 Ft
144	Star Wars: Kotor	PX	600 Ft
302	Star Wars: Republic Commando	PX	800 Ft
316	Still Life	PX	800 Ft
321	Street Racing Syndicate TT	P2, X	300 Ft
330	Stronghold 2	P	600 Ft
105	Stupid Invadres	P	300 Ft
106	Summoner	P2	300 Ft
107	SWGB: Clone Camp. [2 részben]	P	500 Ft
108	Syberia	P2, X	400 Ft
154	Syberia	P2, X	600 Ft
189	Syberia 2	P2, X	600 Ft
202	Syphon Filter: The Omega Srain	2	600 Ft
287	Tak 2: The Staff of Dreams TT	2, X, G	300 Ft
249	Tales of Symphonia TT	G	300 Ft
109	Technomage	P	300 Ft
335	Tekken 5 GU	2	600 Ft
153	Terminator 3: Rise of the Machines	2, X	600 Ft
303	The Bard's Tale	P2, X	600 Ft
322	The Bard's Tale TT	P2, X	300 Ft
218	The Chronicles of Riddick	PX	600 Ft
298	The Chronicles of Riddick	PX	600 Ft
110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	PX	400 Ft
270	The Getaway: Black Monday	2	600 Ft
111	The Great Escape	P2, X	500 Ft
278	The Legend of Zelda: The Minish Cap	A	200 Ft
261	LOTR: The Battle for ME	P	600 Ft
260	The Moment of Silence	P	600 Ft
308	The Punisher TT	P2, X	300 Ft
112	The Road to El Dorado	P	300 Ft
295	The Settlers: Heritage of Kings	P	800 Ft
145	The Simpsons: Hit and Run	P2, X, G	600 Ft
232	The Sims 2 GU	P	900 Ft
319	The Sims 2: University GU	P	600 Ft
164	The Sims Bustin' Out TT	2, X, G	300 Ft
209	The Suffering	P2, X	600 Ft
113	The Thing	P2, X	400 Ft
114	The Ward	P	300 Ft
210	Thief 3	PX	600 Ft
115	Throne of Darkness	P	400 Ft
146	Toca Race Driver 2 TT	PX	300 Ft
271	Tom Clancy's Ghost Recon 2	2, X, G	600 Ft
314	TC Splinter Cell: Chaos Theory	P2, X, G	800 Ft
116	Tomb Raider Angel of Darkness	P2	500 Ft
250	Tony Hawk's Underground 2 TT	P2, X, G	300 Ft
117	Tony Though	P	500 Ft
263	Tribes: Vengeance	P	600 Ft
151	True Crime: Streets of LA	P2, X, G	600 Ft
318	UEFA Champ. League 2004-2005 GU	P2, X, G	600 Ft
187	UEFA EURO 2004 GU	P2, X, G	600 Ft
337	Unreal Championship 2: GU	X	600 Ft
118	Unreal II	P	500 Ft
193	UT 2004 GU	P	800 Ft
291	Vampire: The Masquerade Bloodlines	P	600 Ft
203	Van Helsing	2, X	600 Ft
119	Vietcong	P	500 Ft
120	Warcraft III	P	400 Ft
236	Warhammer 40.000: Dawn of War GU	P	600 Ft
342	Warioware Touched! TT	D	200 Ft
121	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
122	Warrior Kings	P	400 Ft
307	Winnie the Pooh's	2	300 Ft
123	Wizardry 8	P	400 Ft
124	World War 3	P	400 Ft
156	Worms 3D tippek	P2, X, G	300 Ft
338	Worms 4: Mayhem GU	P2, X	400 Ft
275	Worms Forts: Under Siege	P2, X	300 Ft
147	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
171	X-Files: Resist or Serve	2	600 Ft
125	XIII	P2, X, G	500 Ft
126	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
127	Zanzarah	P	400 Ft

Új végigjátszások

346	Area 51	P2, X	800 Ft
357	Battlefield 2 GU	P	800 Ft
359	Bloodrayne 2	P2, X	600 Ft
362	Dungeon Lords [2. - befejez? rész]	P	800 Ft
364	Echo: Secret of the Lost Cavern	P	600 Ft
345	Forza Motorsport GU	X	400 Ft
344	God of War	2	800 Ft
347	Jade Empire GU	X	800 Ft
348	LEGO Star Wars	P2, X, G	600 Ft
353	Mario Party Advance TT	A	300 Ft
349	Midnight Club 3: DUB Edition GU	2, X	600 Ft
356	Panzers: Phase Two	P	800 Ft
352	Psychonauts	P2, X	600 Ft
361	Psychotoxic	P	600 Ft
363	Rising Kingdoms	P	600 Ft
365	Roller Coaster Tycoon 3: Soaked! TT	P	400 Ft
366	Settlers HoK: expansion disk TT	P	400 Ft
351	Spy vs Spy TT	2, X	300 Ft
350	SW III: Revenge of the Sith	2, X, D, S	600 Ft
355	Super Mario 64 DS TT	D	200 Ft
360	The Bard's Tale	P2, X	600 Ft
358	World of Warcraft GU	P	800 Ft
354	Yoshi's Touch & Go TT	A	200 Ft

Jelmagyarázat: **P:** PC, **2:** PS2, **X:** Xbox, **G:** Gamecube, **A:** Gameboy Advance, **S:** PSP.
A játékok neve után: **TT:** Tippek-trükkök, **GU:** Guide

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon:
A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét.
A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.
A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.
A postautalványokat a következő címre kell küldeni:
GAMEMASTER 1325 Budapest Pf.: 315
A szolgáltatásról bővebben a **379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a
www.vegigjatszas.hu
címen található meg.

2006/1-es GameMaster nyertesek

Főnyeremeny:
Ps2: Nagy Imre, Budapest
1. forduló:
Póló: Szondy Károly Eger, Hoffmann Béla Bp., Dobos Attila Miskolc
Stopper: Lázár József Kaposvár, Fejérvári Zsolt Kiskunmajsa, Nagy Imre Balassagyarmat
Pro Evo Demo CD/ PS 2: Harangi Gábor Dunaújváros, Szabados Kálmán Maglód, Horváth István Bp.
Egérpad: Simon Szilárd Bp., Bana Edit Szeged, Csákvári Zoltán Nagykanizsa
Kulcstartó: Varga Endre Sopron, Rammer Ottília Kiskunlacháza, Kalaschek János Nyíregyháza
Sapka: Németh Roland Bp., Tóth Norbert Zalaegerszeg, Kerekes Klára Balatonboglár
2. forduló:
Bulletproof CD/ PS 2: Emődi György Békéscsaba, Müller István Pécs
Getting Up CD/ PS 2: Várhegyi Norbert Székesfehérvár, Fejes Péter Miskolc
Driver3r CD/ XBOX: Pintér Sándor Bp., Dudás György Szekszárd
3. forduló:
GUN CD/ PS 2: Nemes Gábor Csongrád
Ultimate Spider-Man CD/ PS 2: Szabó István Füzesabony, Harta László Polgárdi
Call of Duty 2 CD/ PS 2: Simon Katalin Mohács
T.H.: American Wasteand: Molnár István Kesztheły, Fabók Péter Szombathely
4. forduló:
Agatha Christie PC: Imrei Szilárd Komló, American Conquest PC: Zádori Sára Esztergom
Getting Up PC: Lőrincz Róbert Pécs, Zemán István Pilis
Lula 3D PC: Kiss Szabolcs Debrecen
5. forduló:
Froggy Castle PC: Lengyel Ákos Gyomaendrőd, Nagy Barbara Aballiget, Varga Szilárd Fót
Prince of Persia óra: Trombitás Miklós Bp., Kassai Agnes Mosonmagyaróvár, Sali Lívia Kiskunhalas, Kovács Kristóf Pápa, Jankovics Mihály Szekszárd
Kreszt Neked PC: Kövér László Bp., Farkas Katalin Csömör, Futó Ferenc Bp., Kelemen Krisztián Agárd, Lukács Patrik Gödöllő
Incadia PC: Hidvégi Sarolta Győr, Zobor Annamária Bp., Takács Botond Szentes
Toll: Rácz Tamás Sarkad, Harangi Gábor Dunaújváros, Simon Szilárd Bp., Bakonyi Sándor Kecskemét, Lakatos Bence Karcag
A nyerteseknek gratulálunk, nyereményeiteket postán küldjük el.

GAME EXPRESSZ PC

AKCIÓ JÁTÉKOK

A MESTERLÖVÉSZ COOL	1 910
ACTION MAN ARTIC ADV COOL	1 910
AMERICA'S 10 M.W.	8 990
AREA 51	11 990
ARMED & DANGEROUS	1 590
ASTERIX & OBELIX XXL 2	7 670
BATTLEF 1942: WWII ANTHOLOG	11 990
BATTLEF 2 BOOSTER P 2 AF D	11 990
BATTLEF 2 BOOSTERP 1 EF	11 990
BATTLEFIELD 1942 CLASSIC	3 990
BATTLEFIELD 1942:WWII A C	3 990
BATTLEFIELD 2	11 990
BATTLEFIELD 2 DELUXE	11 990
BATTLEFIELD:VIETNAM CLASSIC	3 990
BATTLEFIELD2:SPECIALFORCEEP	7 490
BEYOND GOOD & EVIL /EXCLUSIVE	1 590
BIONICLE:THE GAME CLASSIC	3 990
BLOOD OMEN 2 /EVM/	1 990
BOILING POINT	5 990
BRATZ:ROCK ANGELZ	7 990
BROTHERS IN ARMS E.I.B.	7 990
BROTHERS IN ARMS R.T.H.30 HU	5 990
CALL OF DUTY 2.	13 990
CALL OF DUTY:UNITED OFFENSIVE	5 890
CARMAGEDDON TDR 2000 /EVM/	1 990
CDV LEGENDS:BREED	990
CDV LEGENDS:DIVINE DIVIN.	990
CDV LEGENDS:PROJECT NOMADS	990
CHARLIE&THE CHOCOLATE F.	8 290
CHASER COOL	990
CHICKEN LITTLE	8 890
CHICKEN SHOOT 2	950
CHROME GOLD /EVM/	1 990
CHROME SPEC FORCE	7 160
CHRONICLES OF NARNIA	10 690
CODENAME:OUTBREAK /EVM/	1 990
COLD FEAR	6 690
COLD WAR	8 890
COMMANDOS 3. BUDGET	2 490
CONICT DESERT STORM2/BUDGET	790
CONICT GLOBAL STORM	8 290
CONICT VIETNAM	3 290
CONICT:DESERT STORM /EVM/	1 990
CONSTANTINE	5 790
CONTRACT JACK	2 680
COUNTER-STRIKE 1:ANTHOLOGY	3 990
COUNTER-STRIKE:SOURCE DVD	7 490
DAY OF DEFEAT: SOURCE DVD	4 990
DEMON STONE	3 830
DEUS EX /EVM/	1 990
DOOM 3.RESURRECTION OF EVIL	6 690
DOOM3	6 690
DRAGON'S LAIR 3D /EXCLUSIVE	1 590
DRIVER 3	3 830
DRIVER COOL	1 910
EDGE OF CHAOS COOL	950
EVIL DEAD:REGENERATION	8 390
F.E.A.R.	3 390
FANTASTIC FOUR	8 390
FAR CRY EXCLUSIVE	1 990
FIRE CAPTAIN	3 990
FROGGY CASTLE	990
GHOST RECORN: IAND T. KIEG.	1 790
GI COMBAT	1 790
GLADIATOR	1 990
GODFATHER THE GAME	12 990
GORKY 2:AURORAWATCHING /EVM	1 990
GORKY ZERO /EVM/	1 990
GRAND THEFT AUTO /EVM/	1 990
GRAND THEFT AUTO 2 /EVM/	1 990
GRANDTHEFTAUTO:LONDON /EVM/	1 990
GTA: SAN ANDREAS	6 990
GTA3	2 490
GUN	14 290
HALF LIFE 1:ANTHOLOGY DVD	4 990
HALF LIFE 2: AFTERMATH	7 490
HALF LIFE 2-GAMEOFYEAR DVD	11 990
HARRY POTTER CHAMBER CLASS	3 990
HARRY POTTER GOBLET OF FIRE	11 990
HARRY POTTER PHILOSOP CLASS	3 990
HARRY POTTER: PRISONER CLAS	3 990
HEAVY METAL FAKK 2	990
HIDDEN STROKE 2	4 190
HITMAN 2 /EVM/	1 990
HITMAN CODENAME 47 /EVM/	1 990
HITMAN: CONTRACTS BUDGET	2 490
HOUSE OF THE DEAD 2	990
HOUSE OF THE DEAD 3	1 990
IGI 2 COVERT STRIKE /BEST S.	1 990
INCOMING FORCES /EVM/	1 990
JAMES BOND:NIGHTFIRECLASSIC	3 990
JEANNE D'ARC	3 990
KAO THE KANGAROO 2	3 990
KING KONG	8 890
KNIGHTMARE	890
KOKOTONI WILF	890
L.O.T.R : R.O.T.K CLASSIC	3 990
LEGO STAR WARS	6 690
LEMONY SNICKETS SERIES OF UN.	5 890
M.O.H: ALLIED ASSAULT CLASS	3 990
MAFIA	2 490
MARS TAXI INC.	890
MAXX TRUCKS	890
MECH WARRIOR 4 / EXCLUSIVE	1 690
METAL	890
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	2 990
MOH:PACIFIC ASSAULT	7 490
MORTYR 2 HUN	3 990
NEXAGON BESTS.	1 790
ONE MUST FALL BATTLEGROUNDS	4 490
OVERKILL	890
PAINKILLER:BATTLE OUT OF HELL	3 290
PINK PANTHER HUN	950
POSTAL 2 /EVM/	1 990
POWER RANGERS TIME FORCE	3 290
PRINCE OF PERSIA /EXCLUSIVE	1 990
PRINCE OF PERSIA 2:WARRIOR W.	1 990
PROJECT I.G.I /EVM/	1 990
PROJECT NOMADS	5 790
PROJECT SNOWBLIND	5 790
PUNISHER	6 690
QUAKE 4	14 290
RAYMAN M	1 190
ROBOTS	7 160
SCRAPLAND	3 990
SEARCH & RESCUE 2	990
SEARCH & RESCUE 3	990
SECOND SIGHT	5 890
SERIOUS SAM 2	8 390
SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	790
SHADE: WRATH OF ANGELS COOL	990
SHADOW OF MEMORIES	990
SHADOW OPS RED MERCURY	1 910
SHARK TALE	5 890
SHELLSHOCK NAM 67	3 390
SHREK 2.	5 890
SHREK SUPERAM	8 990
SIMPSONS /BESTS.	2 680
SONIC 3D	990
SONIC ADVENTURE DX	1 990
SONIC HEROES	3 990
SONIC R	990
SOUL REAVER 2 /EVM/	1 990
SPIDER-MAN	10 890
SPLINTER CELL /EXCLUSIVE	2 790
STAR WARS : BATTLEFRONT	5 890
STAR WARS: BATTLEFRONT 2.	14 290
STAR WARS: JEDI ACADEMY	3 290
STAR WARS: JEDI MYST SITH CL	3 290
STAR WARS: PHANTOM MENACE3	290
STAR WARS: REPUBLIC COMM.	5 890
STAR WARS: ROUGE SQUADRON	3 390
STARSHIP TROOPERS /EVM/	1 990
STARSKY & HUTCH /EVM/	1 990
SWAT 2	890
SWAT 3 /BESTS.	1 784
SWAT 4	8 890
THE INCREDIBLES ACTION	5 890
THE PATH OF NEO	9 590
THE THING /BESTS.	2 680
THIEF 2:THE METAL AGE /EVM/	1 990
THIEF 3:DEADLY SHADOWS	2 490
TOM CLANSY'S RAINBOW SIX L.	6 490
TOMB RAIDER 1 /EVM/	1 990
TOMB RAIDER 2 /EVM/	1 990
TOMB RAIDER 3 /EVM/	1 990
TOMB RAIDER 4:T.L.R. /EVM/	1 990
TOMB RAIDER 5 CHRONICL /EVM	1 990
TOMB RAIDER 6: AOD /EVM/	1 990
TOMB RAIDER: ANGEL OFD BUDGET	2 490
TONIC TROUBLE /EXCL.	1 290
TOTAL OVERDOSE	8 390
TRIBES 2	890
TRIBES VENGEANCE	3 590
TURTLE BAY	990
ULTIMATE SPIDER-MAN	14 290
UNREAL 2 THE AWAKENING	2 870
UNREAL TOURNAMENT 2004	3 830
VIETCONG 2	8 390
VIETNAM MED+EVAC	990
VIRTUA COP 2	990
VIRTUA FIGHTER 2	990
WALLACE & GROMIT	1 990
WANTED GUNS /EVM/	1 990
WILL ROCK /EXCLUSIVE	1 690
XIII.	1 690
ZAPPER COOL	990

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

8TH WONDER OF THE WORLD	4 490
ACT OF WAR	3 830
AFRIKA KORPS COOL	1 910
AGAINST ROME COOL	950
AGE OF ALEXANDER	1 990
AGE OF EMPIRES III. HU	10 690
AIRBUS HOLIDAY DESTINATIONS	5 750
AIRPORT TYCOON 3 & LUXURY	1 690
ANARCHY	890
ANNO 1503 CLASSIC	3 990
ARMIES OF EXIGO CLASSIC	3 990
AUGUSTUS	1 910
AXIS & ALLIES	3 830
BLACK AND WHITE CLASSIC	3 990
BLACK AND WHITE 2	11 990
BLACK AND WHITE 2 CE	14 990
BLITZKRIEG ANTHOLOGY	4 190
BLITZKRIEG II.	8 390
BLITZKRIEG:BURNING HORIZON	3 290
BUSINESS TYCOON /EXCL.	1 290
C&C GENERALS DE CLASSIC	3 990
C&C THE FIRST DECADE	7 490
CAESAR 2	890
CAESAR 3	890
CAPITALISM 2. /HU	790
CAR INDUSTRIES	5 990
CDV LEGENDS:AFIGHT BACK	990
CDV LEGENDS:AMERICAN CONQ.	990
CDV LEGENDS:BLITZKRIEG	990
CDV LEGENDS:COSSACKS B2WAR	990
CDV LEGENDS:HEAVEN & HELL	990
CDV LEGENDS:NO MANS LAND	990
CHRIS SAWYER´S LOCOMOTION	2 870
CIVILIZATION:C.T.P. /EVM/	1 990
COMMANDOS 2:M.O.C. /EVM/	1 990
COMMANDOS: B.E.L. /EVM/	1 990
COMMANDOS:B.T.C.O.D /EVM/	1 990
COPS 2170:POWER OF LAW	4 190
COSSACKS 2:NAPOLEONIWARS	6 690
CREATURE CONICT	3 990
CRUSADER KINGS /EVM/	1 990
CSATAMÁGUSOK	1 910
D-DAY & AFRIKA KORPS	3 990
D-DAY COOL	1 910
DOMINATION	6 690
EMPEROR /BESTS.	2 680
ETHERLORDS COOL	1 910
EUROPA UNIVERSALIS 2 /EVM/	1 990
EUROPE 1400: THE GUILD	950
FREEDOM FORCE VS. 3D REICH	7 160
FRONTLINE ATTACK /EVM/	1 990
GALACTIC CIVILIZATION	1 790
GALACTIC SWARM	890
GANGSTERS /EVM/	1 990
GANGSTERS 2 /EVM/	1 990
GROUND C.& DARK C. /BESTS.	1 790
GROUND CONTROL 2.	2 680
HAEGEMONIA:SOLON H. /EVM/	1 990
HAEGEMONIA:UNIVERZUM L/EVM/	1 990
HEARTS OF IRON 2 /EVM/	1 990
HEROES III ESSENTIAL /EVM/	1 990
HEROES IV.	1 910
HEROES IV. GATHERING STORM	2 870
HEROES IV. PACK	3 830
HEROES IV. WINDS OF WAR HUN	2 870
HEROES OF M&M 3 /EVM/	1 990
HOMEWORLD 1+2	3 590
HOMEWORLD 2	2 680
HOMEWORLD BESTS.	890
HOTEL GIANT COOL	1 910
IMPERIAL GLORY	8 390
IMPERIUM GALAKTIKA 2.	790
IMPOSSIBLE CREATURES(MS)EXCL.	1 990
INDUSTRY GIANT 2. COOL	950
JAGGED ALLIANCE 2	1 790
JURASSIC PARK OPERATION GE.	2 680
KNIGHTS OF THE CROSS COOL	990
KNIGHTS&MERCHANTS 2 /EVM/	1 990
KNIGHTSHIFT	1 910
KOREA: FORGOTTEN CONICT	990
LORD OF THE REALM II.	890
LORDS MAGIC+LORDS REALM 3	6 190
LOTR: BATTLE FOR MID EAR2	12 990
LOTR:BATTLE FOR MID EART CL	3 990
MARINE PARK EMPIRE /EVM/	1 990
MASSIVE ASSAULT	4 490
MASTER OF ORION COOL	1 910

CSAK NÁLUNK: PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 -NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOFTVER, VAGY VÁLLTÁSKA

TÖBB MINT 400 JÁTÉK!

MEDIEVAL LORDS	3 990	
MONOPOLY TYCOON COOL	990	
MORTYR COOL	1 910	
NEXUS:THE JUPITER...	3 590	
NORTHLAND /EVM/	1 990	
OIL TYCOON 2 HUN	3 990	
PANZER ELITE GOLD COOL	950	
PANZERS PHASE ONE	1 490	
PATRICIAN 3 /EVM/	1 990	
PERIMETER	790	
PLATOON /EVM/	1 990	
AKCIÓ PLAYBOY THE MANSION GOLD ED.	3 690	
POKOLI SZOMSZÉDOK	2 990	
POKOLI SZOMSZÉDOK 2	4 990	
POKOLI SZOMSZÉDOK PACK	6 710	
PORT ROYAL 2	3 990	
REBELS	990	
RESTAURANT EMPIRE COOL	1 910	
RISE&FALL:CIVILIZ. AT WAR	11 990	
ROBIN HOOD-D.O.T.C. /EVM/	1 990	
ROLLER COASTER WORLD /EVM/	1 990	
ROLLERCOASTER TYCOON 3 GOLD	6 710	
ROLLERCOASTER TYCOON 3 S.	5 750	
ROLLERCOASTER TYCOON 3 WILD!	4 790	
ROME TOTAL WAR BARBARIAN INV.	7 490	
ROME TOTAL WAR GOLD PACK	9 990	
SENTINEL	4 190	
SETTLERS:HERITAGE OF KINGS HU.	8 890	
SETTLERS:HOK EXPANSION DISC	4 190	
AKCIÓ SETTLERS:HOK LEGENDS	4 590	
SHATTERED UNION	9 990	
SILENT STORM	990	
SILENT STORM SENTINELS	2 870	
SIM CITY 4 CLASSIC	3 990	
SIM CITY 4 DELUXE CLASSIC	3 990	
SOLDIERS OF ANARCHY	950	
SPELLFORCE	3 830	
SPELLFORCE GOLD	5 750	
AKCIÓ STAR WARS: EMPIRE AT WAR	12 990	
STAR WARS: FORCE COMMANDER	3 290	
STAR WRAITH IV	3 830	
AKCIÓ STARCRAFT & BROODWAR /BESTS.	1 790	
STATE OF WAR	890	
THREE KINGDOM:F.O.T.D./EVM/	1 990	
TRANSPORT GIANT	3 990	
UFO: AFTERMATH COOL	1 910	
UFO: AFTERSHOCK	5 990	
VICTORIA /EVM/	1 990	
WALL STREET TYCOON /EXCL.	1 290	
WAR OF THE RING /BESTS.	2 680	
WAR TIMES	4 490	
WARCRAFT 2 /BESTS.	1 790	
AKCIÓ WARCRAFT III.	2 680	
WARCRAFTIII:THE FROZEN THR.	2 680	
WARHAMMER DAWN OF WAR	9 190	
WARLORDS IV	1 690	
WARRIOR KINGS /EVM/	1 990	
WATERLOO	1 790	
WILD LIFE PARK HUN COOL	1 910	
WILDFIRE & OUTDOOR LIFE	1 690	
WORMS 3D	1 990	
WORMS FORTS UNDER SIEGE	3 990	
ZEUS /BESTS.	1 790	
ZOO TYCOON EXCLUSIVE	3 590	

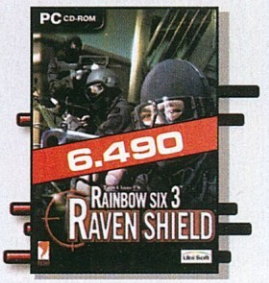
KALAND/RPG JÁTÉKOK

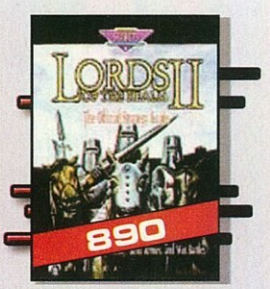
AGATHE CHRISTIE	8 890	
AGON	7 670	
ANOTHER WAR COOL	990	
AKCIÓ ARCANUM	1 090	
ATLANTIS EVOLUTION	5 890	
AKCIÓ BARD'S TALE /EXCLUSIVE	3 690	
CDV LEGENDS:GROM	990	
CSI: 1/2/3	3 690	
AKCIÓ CSI: CRIME SCENE ... /EXCLUSIVE	1 690	
CSI2: DARK MOTIVES EXCL.	1 990	
DEFENDER OF THE CROWN /EVM/	1 990	
AKCIÓ DIABLO II. CSOMAG	3 220	
DISCIPLES GOLD	1 790	
DUNGEON LORDS	6 690	
DUNGEON SIEGE II	8 390	
EGYPT III. ER	3 290	
EVERQUEST 2 EXCLUSIVE	1 990	
AKCIÓ EVERQUEST II: KINGDOM OF SKY	4 590	
EVERQUEST II:DESERT OF AME	5 890	
EVERQUEST LIMITED ED.	8 390	
GABRIEL KNIGHT 3 /BESTS.	1 790	
GOOKA: THE MYSTERY OF J.	990	
GOTHIC 2	3 830	
GOTHIC 2 GOLD	5 750	
GOTHIC 2 NIGHT OF THE RAVEN	3 830	
GUILD WARS SPECIAL EDITION	8 890	
HORIZONS EMPIRE OF ISTARIA	1 910	
INCADIA	990	
JULES VERNE 4:JOURNEY TO THE..	8 390	
LARRY MAGNA CUM LAUDE	3 590	
LEISURE SUIT LARRY	890	
MYST IV PCDVD	1 990	
MYST V:END OF AGES	6 690	
NAGY BALHÉ COOL	950	
NAUTILUS/JULES VERNE	790	
NEOCRON 2 BEYOND DOME OF Y.	7 670	
OUTCAST COOL	990	
PHARAO /BESTS.	1 790	
RUNAWAY /EVM/	1 990	
SABOTAIN	1 990	
SACRED GOLD	5 750	
SACRED UNDERWORLD	3 830	
SECRET OF THE LOST CAVERN	8 890	
SHADOWBANE+RISE OF CHAOS	1 690	
SHERLOCK HOLMES	1 990	
SID MEIER'S PIRATES!	2 870	
SILENT HILL 3	2 990	
SPACE HACK	990	
STAR WARS: ESCAPE FROM M.	3 290	
STAR WARS: GALAXIES	9 990	
STAR WARS: GALAXIES JUMP TO..	5 890	
STAR WARS: KOTOR	3 290	
STAR WARS: KOTOR II	8 390	
TEMPLE OF THE ELEMENTAL	1 990	
THE FIFTH DISCIPLE COOL	990	
THE I OF THE DRAGON	1 910	
THE MATRIX ONLINE	10 990	
THRONE OF DARKNESS	1 090	
URU: AGES BEYOND MYST /EXCL.	1 690	
URU: PATH OF THE SHELL	3 290	
VAMPIRE:THA MASQUERADE	5 890	
VERNE:RETURN TO MYSTERIOUS	4 190	
WEIRD WAR	990	
WORLD OF WARCRAFT	12 086	
X-MEN LEGENDS II:RISE	10 990	

SZIM/SPORT JÁTÉKOK

7 SINS	4 990	
A-10 WARTHOG	5 750	
AIR OFFENSIVE	890	
AQUANOX 2 COOL	950	
ARCADE BOXING	890	
ARMY RACER /EVM/	1 990	
BIG MUTHA TRUCKERS 2	4 990	
BIG MUTHA TRUCKERS 2 /EVM/	1 990	
CARD SHARK 2	890	
CASINO DELUXE	890	
CHAMPIONSHIP MANAGER 5	8 390	
COLIN MC. RALLY 5 /BESTSELLER	2 490	
COLIN MCRAE RALLY /EVM/	1 990	
COMBAT IGHT SIM.2 EXCLUSIVE	3 590	
CROSS RACING CHAMPIONSHIP	4 790	
DARK FALL II	1 690	
DESTROYER COMMAND	1 690	
EARTH 2160	7 160	
EMPIRE EARTH 2	8 890	
EMPIRE EARTH: THE ART OF C.	2 680	
ENIGMA: RISING TIDE /EVM/	1 990	
EURO RALLY CHAMPION	1 990	
EUROFIGHTER TYPHOON /EVM/	1 990	
EVA 1X1	10 790	
EVIL GENIUS	3 590	
FAIR STRIKE	990	
FIFA 06	12 990	
FIFA 2004 CLASSIC	3 990	
AKCIÓ FIFA 2005	7 490	
FIFA 2005 CLASSIC	3 990	
FIFA MANAGER 06	11 990	
FOOTBALL GENERATION /EVM/	1 990	
AKCIÓ FOOTBALL MANAGER 2006	9 990	
FORD RACING 3 /EVM/	1 990	
FREELANCER (MICROSOFT) EXCL.	1 990	
GO KART RACER	890	
GT LEGENDS	9 590	
GTR	7 990	
GUNSHIP COOL	1 910	
HARRY POTTER:QUIDDITCH CLAS	3 990	
HEAVYWEIGHT THUNDER /EVM/	1 990	
HEROES OF THE PACIFIC	8 390	
HOT WHEELS STUNT TRACK CH.	4 190	
IGHT SIM 2002 EXCLUSIVE	3 590	
IL2 FORGOTTEN B. /	3 590	
JAGGED ALLIANCE 2	1 790	
JIMMY WHITE' CUEB. W. /EVM/	1 990	
KING OF THE ROAD COOL	1 910	
MASHED	3 290	
MASHED FULLY LOADED /EVM/	1 990	
MEGARACE 3.	790	
MOTO GP 3.	8 390	
NBA LIVE 06	11 990	
NBA LIVE 2004 CLASSIC	3 990	
NBA LIVE 2005 CLASSIC	3 990	
NFS PORSCHE 2000 CLAS	3 990	
NFS UNDERGROUND 2 CLASSIC	3 990	
NFS:HOT PURSUIT 2 CLASSIC	3 990	
NFS:MOST WANTED	11 990	
NFS:UNDERGROUND 2	7 490	
NFS:UNDERGROUND CLASSIC	3 990	
NHL 06	11 990	
NHL 2004 CLASSIC	3 990	
NHL 2005 CLASSIC	3 990	
OFFROAD /EVM/	1 990	
PACIFIC FIGHTERS PCDVD	1 990	
POOL MASTER 2	1 430	
POWERBOAT RACING	890	
PRO EVOLUTION SOCCER	3 990	
AKCIÓ PRO EVOLUTION SOCCER 5	9 990	
PRO PILOT 99	890	
PURE PINBALL /EVM/	1 990	
RAILROAD PIONEER COOL	1 910	
RAILS ACROSS AMERICA	1 790	
RALLY CH. XTREME /EVM/	1 990	
RALLY TROPHY COOL	950	
REALS ACROSS AMERICA	1 790	
RED BARON 3D	890	
ROAD TO FAME /EVM/	1 990	
RPM TUNING /EVM/	1 990	
SCAR	4 990	
SILENT HUNTER 2 /EXCLUSIVE	1 690	
SILENT HUNTER 3	8 390	
SINGLES 2	7 160	
SINGLES:IRT UP YOUR...	7 160	
SKI JUMPING	2 870	
SKI RACING 2006	5 750	
SKODA RACER /EVM/	1 990	
SPHERE RACER	890	
STAR WARS: EP.1 RACER /CL.	3 290	
STAR WARS: X-WING ALLIANCE/CL	3 290	
STAR WARS: X-WING COLLECTION CL	3 290	
STEEL BEASTS	1 790	
STREETS RACER /EVM/	1 990	
STREETS RACER 2 /EVM/	1 990	
STRIKE FIGHTERS	1 790	
STUNT RACER	890	
TENNIS ACE	890	
THE SIMS 2 CHRISTMAS PARTY	3 990	
THE SIMS 2 ÉJSZAKÁK	7 490	
THE SIMS 2 SE DVD MAGYAR	12 990	
THE SIMS 2 UNIVERSITY	7 490	
THE SIMS ABRAKADABRA	4 990	
THE SIMS DELUXE EDITION	7 490	
THE SIMS HOT DATE	4 990	
THE SIMS HOUSE PARTY	4 990	
THE SIMS ON HOLIDAY	4 990	
THE SIMS SUPERSTAR	4 990	
THE SIMS UNLEASHED	4 990	
AKCIÓ THE SIMS2 OPEN FOR BUSINESS	7 490	
TIGER WOODS PGA TOUR 05 CL	3 990	
TIGER WOODS PGA TOUR 06	11 990	
TOCA RACE DRIVER 2. BS.	1 990	
AKCIÓ TOCA RACE DRIVER 3.	9 290	
TONY HAWK U2	5 890	
TORINO 2006 WINTER OLYMPICS	6 490	
TOTAL CLUB MANAGER 2004 CLA	3 990	
TOTAL CLUB MANAGER 2005 CLA	3 990	
TRACKMANIA	2 680	
TRACKMANIA SUNRISE	7 160	
TRAIN SIMULATOR EXCLUSIVE	3 590	

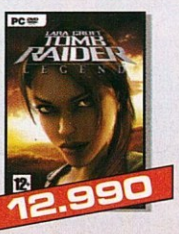
SZINKRONIZÁLT FELIRATOS





MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

A HÓNAP SZTÁRJAI



A FENTI SZOFTVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 ALATT 790, MÍG E FÖLÖTT 990 POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS KFT ÜZEMELTETI. AZ ÁRVÁLTOZTATÁS JOGÁT FENTARTJUK.

PC PS2 X-BOX GC X-BOX 3 PS3 GBA PSP DS

19 WARPATH
22 RAINBOW SIX: VEGAS
24 GLORY OF THE ROMAN EMPIRE
26 RUSH FOR BERLIN
28 SUPERMAN RETURNS
32 STRANGLEHOLD

PREVIEW

TOVÁBBI HÍREK, CIKKEK, INTERJÚK: WWW.THEPLAYER.HU

LOADING...

Mielőtt rátérnénk a szokásos bemelegítésre, gyors helyreigazítást kell eszközöljünk. Az előző számban, InGen koma Generáció: HD cikkében szerepel egy keretes írás, amiben a következő mondat olvasható: „New Yorkba utaztunk karácsony előtt, az idegenvezetői szerepet a feleségem vállalta…". Rengeteg levelet kaptunk felháborodott, csalódott, kiborult női olvasóinktól, akik természetesen mind InGen nagy rajongói. Meg kell nyugtatnunk őket, szó sincs arról, hogy InGen megházasodott volna, a keretes írásért Uniq a felelős, aki persze elfelejtette a nevét az írás végére odabiggyeszteni. Szóval, kedves rajongók, megnyugodhattok, InGen kollega még nem házasodott meg.

Most már azonban szakítsuk meg ezt a közjátékot, ugorjunk a sűrűjébe, rohamos gyorsasággal fogy a hely, nem szabad további felesleges szavakkal húzni az időt. Persze, ha az előző mondatot nem írjuk le, akkor máris több hely maradt volna. De. Most már tényleg muszáj felpörögni, hiszen az új év a szokásostól eltérően nem január elsején, hanem most, április elején kezdődik. Aki nem hiszi, járjon utána! Végre magához tért a hónapokig tetszhalott állapotban lebegő játékipar, a tavasz első – és egyben meglehetősen késői – fuvallataival végre értelmes játékok is megjelennek, megtörténtek az első fontosabb bejelentések is, amiket minden bizonnyal hamarosan még durvábbak követnek majd. Gondolunk itt persze a május közepén megrendezésre kerülő E3-ra, ahol várhatóan borzasztó mennyiségű új játékot mutatnak majd be. A szervezők boldogan tudatták a világgal, hogy rekordidő alatt elkelt az összes kiállítói hely, akik későn eszméltek, bizony csúnyán lecsúsztak életük nagy lehetőségéről.

Nézzük gyorsan a legfontosabb történéseket pár szóban. Az Atari pénzügyileg csúnyán megroggyant, jelenleg tárgyalásokat folytatnak a korábban megvásárolt fejlesztő stúdióik eladásáról. Bízzunk benne, hogy a nemsokára megjelenő Timeshift (tetszett nekünk – 76. oldal), és a Driver: Parallel Lines (kevésbé tetszett – 36. oldal) bevételei átlendítik a nagy múltú céget a holtponton. Eközben a Take-Two, és a Webzen folyamatosan újabb és újabb fejlesztőket kebeleznek be, bebizonyítva, hogy lám, van élet az EA mellett is. Főnix a hamvaiból: a nemrégiben, hosszú betegség után elhunyt Acclaim újraéledt, bár egyelőre csak a koreai piacra szánt MMORPG-k forgalmazását tűzték ki célul, de remélhetőleg nemsokára újabb játékkal örvendeztetnek minket, európai játékosokat is. Stranglehold, Rainbow Six: Vegas, Superman: Returns, mind olyan játékok, amelyek mellett nem mehettünk el szó nélkül. Ahogy az elmúlt időszak furcsa bejelentési hulláma mellett sem; a The Sims 2, a Black & White 2, a Dungeon Siege II, Age of Empires III, a The Movies, a Cossacks II és a D&D Online kiadói szinte egyszerre kürtölték világgá, hogy hamarosan kiegészítő lemezt adnak ki játékukhoz. Ám legyen, várjuk ezeket nagy-nagy szeretettel. A virtuális női főszereplők hódítása tovább folytatódik, most éppen a Hellgate egyik istennője, Avalon vált meg ruházatától. Ezután nem volt nehéz eldönteni, hogy milyen képet válasszunk ide, a bemelegítőnek szánt oldalra…

Az Xbox 360 körüli hullámok elcsendesedtek, végre sikerült megoldani a konzol utánpótlását, a Microsoft fejesei nyilatkozataikban nagyon pozitívan nyilatkoztak a startról („a világ eddigi legerősebb konzol startja volt a mienk…"), és nagy ívű terveket dédelgetnek. 80 HD minőségű játékot, és 4.5–5.5 millió darab box-ot szándékoznak leszállítani júniusig. A nagy ellenfél, a Sony végre megtörte a hónapok óta tartó csendet, és pontot tett a naponta felröppenő újabb ás újabb pletykák végére. Bejelentették hivatalosan is, hogy a PS3 megjelenésével egy picit sikerült elcsúszniuk, most már biztos (amennyire egy hivatalos bejelentést érdemes manapság még teljesen komolyan venni), hogy a next-gen Sony konzolt novemberben dobják csak piacra. Ez a Microsoft malmára hajtja a vizet, hiszen pont az időbeli előny miatt adták ki annyira sietve saját konzoljukat, és most már biztos, hogy még több mint fél évük van, hogy felkészüljenek a nagy konzolháborúra.

Most, hogy a kötelező köröket letudtuk, indulhat az őrület, ha tovább lapoztok, olyan játékok tesztjeit találhatjátok meg, mint a Tomb Raider: Legend, Elder Scrolls: Oblivion, vagy a Commandos: Strike Force, és persze még több tucat végigjátszást, guideot. Két cikk olvasása között azért most is szakítsatok némi időt a a DVD-t alaposabb tanulmányozására, a Review Commando bevetése a szokásosnál is durvábbra sikeredett.

500-AS TÉMA - NOSZTALGIA A LA ROCK 'N' ROLL

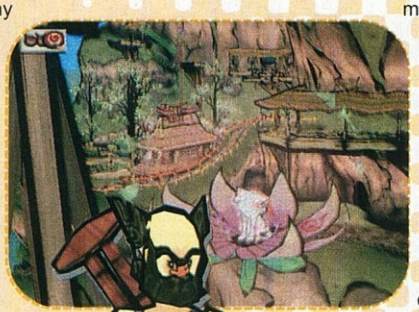
Bizonyára sokan emlékszünk kellemes nosztalgiával a Super Mario játékokra, melyek ugye a Nintendo konzoljain hódítottak-hódítanak. Egy kis érdekesség: a készítők nagy tisztelettel adóznak a Rock nagyjai előtt, ezért belecsempészték egyikük-másikukat a játékokba – no persze nem játszható karakterként, hanem bizonyos főellenségeket neveztek el róluk – egyik ilyen volt Lemmy Koopa, aki a Super Mario 3. hatodik pályájának főellensége – ő Lemmy Kilmisterről kapta nevét. Mint tudjuk, ő a Rock 'n' Roll koronázatlan királya, a Motorhead énekes basszerosa. Említhetnénk testvérét, Iggy Koopát is, aki – mint azt bizonyára kitaláltátok – Iggy Popról kapta a nevét.

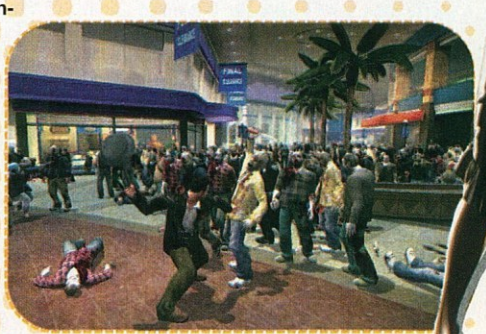
■ MICRO MACHINES 4 ■ 2006. JÚNIUS
■ SUPERSONIC SOFTWARE / CODEMASTERS
PC PS2 PSP DS

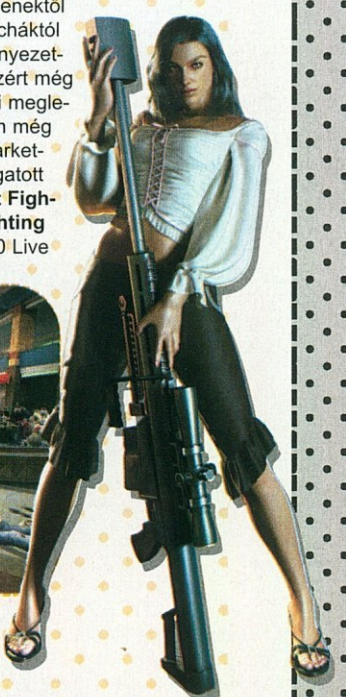
Kicsit megkérdőjeleznénk, hogy érdemes-e (az alapjátékot nagyon kedveltük, de a sokadik folytatás már nem igazán mutathat újat), de mivel nincs jogunk ítélkezni, csak csendben kommentáljuk, hogy a Codemasters idén kiadja a Micro Machines V4-et. A stuffot a Supersonic Software kalapálja össze, és a srácok egy rakás újítást, érdekességet ígérnek, például 750 vezethető járművet. Ez igen nagy szám, de tekintetbe kell venni, hogy sok közülük csak színben fog eltérni. Persze így is hatalmas a választék, különösen, ha figyelembe vesszük, hogy a járgányok típus szerint 25 osztályba sorolhatóak. Száguldásainkat 25 különféle környezet mintegy 50 pályáján ejthetjük meg, és állítólag minden eddiginél interaktívabb környezettel (a pool asztalon például cikázó golyók közt kell haladnunk). A fegyverek tekintetében sem lesz hiány, lángszórótól hajszárítóig mindenféle fura eszköz rendelkezésre áll majd. Csak ne lennének mindezek már olyannyira ismerősek…

● RENDEZVÉNY

Csakúgy, mint a múlt hónapban, most is van szerencsénk beszámolni egy exkluzív eseményről, ezúttal a Konami-rivális Capcom összeröffenéséről írunk. Nos ők sem adták alább, rongyrázásból itt is jelest oszthatunk ki, az esemény ugyanis Las Vegas-ban, a fények városában történt. Önbizalomból sem volt hiány, hiszen az esemény mot tója a „Japánban készült, de az egész világon játsszák" első hangzásra nagyképűnek, másodikra meg tulajdonképpen igaznak tűnik. Az eseményen persze felmagasztalták az elmúlt 28 év munkásságát a mintegy száz egybegyűlt újságíró előtt, könnyes szemmel került felemlegetésre a Resident Evil, majd az Onimusha és Devil May Cry franchise-ok megszületése, de ezen sikerült túllépni, és előtérbe kerültek az újdonságok, amik az elkövetkezendő időkben várnak ránk, kiéhezett játékosokra. Igazán nagy újdonságot nem hozott ez a kis bemutató, de azért jó látni (és átvenni újra) azokat a stuffokat, melyeket a cég piacra szán. Jelen volt a nem egyszerű grafikai stílusáról híres Clover Studios **Okami-ja** PS2-re, ami egy sajátos, cel-shaded grafikával készülő akció/RPG /kaland hibrid, főszerepben egy gyönyörű fehér farkassal. Szintén a Sony most már öregecskének mondható platformjára érkezik a **Street Fighter Alpha Anthology,** mely a SF Alpha játékokat gyűjti össze a Saturn-ös, PlayStation-ös, és Dreamcast-es időkből, megfejelve az aranyos Super Gem Fighter Mini Mixszel. A legnagyobb támadást a cég PSP fronton intézi, itt számos legendás játék újrája várható, úgy is mint: **Ultimate Ghost n Goblins, Mega Man Powered Up, Viewtiful Joe: Red Hot Rumble, Monster Hunter Freedom,** mely címek magukért beszélnek, de a Dreamcast-es **Power Stones** felmelegítése is sokakban kellemes emlékeket idéz majd. Még mindig PSP-re lesz egy-két gyűjteményes kiadás is: a **Capcom Classics Collection Remixed**, mely számos régi sikert gyűjt egybe. Ezek egy része még titok, de olyanok biztosan benne lesznek mint: 1941, Avengers, Captain Commando, Magic Sword, a klasszikus Street Fighter, a Strider, és még sok-sok más. A **Capcom Puzzle World** valami hasonló, csak inkább a gondolkodósabb címeket összegyűjtve, mint például a Super Puzzle Fighter II, a Block Block, és a Buster Bros. Collection. A legütősebb címek persze Xbox 360-ra jönnek, a **Dead Rising** zombimészárlás lesz a javából, hatalmas tömegjelenetekkel, és némi humort megcsillantva rögtönzött fegyverekkel, ha már az igaziak kifogytak, a **Lost Planet** pedig egy poszt-apokaliptikus világba kalauzol majd minket, a sci-fi/akcióban apánk halálát kell megbosszulnunk, egy idegentől és hatalmas mecháktól sem mentes környezetben. A végére azért még maradt egy igazi meglepetés, a Capcom még az Xbox Live Marketplace-re is tartogatott valamit, a **Street Fighter II Hyper Fighting** a többi Xbox 360 Live Arcade játékhoz hasonlóan lesz majd elérhető, s habár grafikailag semmilyen újításra nem számíthatunk, az mindenképp pozitív, hogy online vadulhatunk majd benne. Így összegezve igazi újdonságra az next-gen tulajok számíthatnak a Capcomtól, valamint a PSP tulajok is jól járnak, hiszen jó néhány régi klasszikust zsebre vághatnak, és magukkal vihetnek bárhová…







VÁRÓTEREM

Nem telhet el hónap úgy, hogy valamilyen játék ne szenvedne el kisebb-nagyobb csúszást megjelenés ügyében: persze, hogy most így volt. A **Gothic III**-ra áhítozóknak például jó pár hónappal felforgatta a naptárját

leendő kedvencük, amikor a második negyedévről szeptemberre tolódott. A JoWooD persze próbálja menteni a mundér becsületét, szerintük eddig nem volt igazán pontos a dátum, és most már legalább az (más kérdés, hogy 3-5 hónapos pontatlanságban élnek). A **Ghost Recon Advanced Warfighter** PC változatára ácsingózóknak nem kell ilyen sokat türelmetlenkedniük, nekik mindössze május végéig kell várakozniuk március helyett, ám annál bosszantóbb, hogy a kiadó Ubisoft a szokásos „a fejlesztőknek több időre van szükségük az utolsó simításokhoz" indokkal állt elő. Ráadásul a franciák nem egyedül ebben vétkesek ehónapban, hiszen a **Faces of War** is csúszást könyvelhet el magának,

megelőzve az áprilisi tréfálkozásokat, csak nyáron jön majd ki valamikor. Az érintettek ne szontyolodjanak el nagyon, csak egy kis türelem szükségeltetik, a rátok szakadt sok szabadidőben meg csinálhattok mást is, például menjetek friss levegőre... PSP-zni. :)

■ BROTHERS IN ARMS 3
■ GEARBOX / UBISOFT
■ 2006. ŐSZ

PC

Meglepetésszerűen megérkeztek a II. világháborús FPS sorozat legfrissebb epizódjából az első látnivalók. A játék tovább-

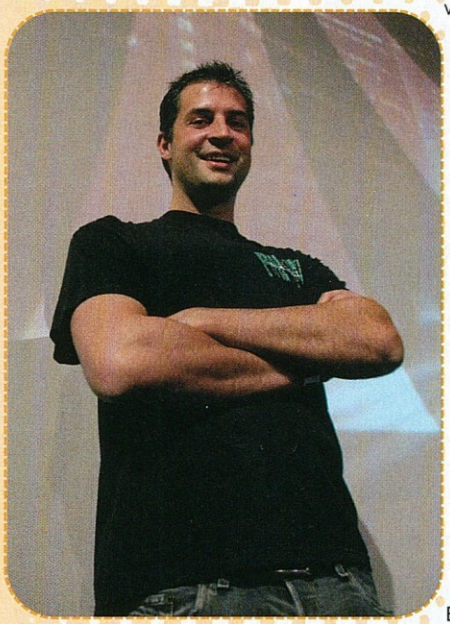
ra is a Gearbox kezei alatt formálódik, és PC és nextgen platformokon támadja majd be a játékosokat. Sajnos túl sok konkrétum nem ismert a produktumról, annyi bizonyos, hogy a módosított Unreal 3-as motort használja majd, és hogy vélhetően a második részhez hasonlóan kap majd valami alcímet, a számos megoldás csak ideiglenes. Persze ez így elég kevés, számos kérdés fogalmazódhat meg mindenkiben egy pèrc leforgása alatt, például mi lehet az „R" a sisakokon? A készítők szerint megtudjuk majd, amikor játszunk vele. Na de mégis mikor? Jah, majd csak ősszel...

■ 500-AS TÉMA - ARCADE - SCRAMBLE

A játéktermek egyik kedvence volt annak idején a Scramble, mely látszólag egyszerű feladatot tüzött ki a játékosok elé: „mindössze" végig kellett repülni egy nem túl hosszú pályán a kívánt győzelemig. Azonban a végrehajtás már nem volt annyira egyszerű, nagyon jól kiegyensúlyozott játékról volt szó, igazi kihívás volt végignyomni a pályákat, dacolva a fogyó üzemanyaggal és persze a mindenhol ott trónoló ellenséges rakétákkal. Nagy mennyiségű átirat született az eredeti arcade verzióból (C64, GBA, Vectrex, PS, stb.), azonban ezek messze elmaradtak az eredeti verziótól. Most azonban ti is kipróbálhatjátok az eredetit, az igazit, itt egy remake, mely az arcade verzióról készült. A programot megtalálhatjátok a DVD-n és bónuszként még a pálya képét is mellékeljük, hogy tudjátok, mire számítsatok.

● BUSINESS NEWS

Nem éppen rózsás a helyzet **Atariéknál.** Nem elég, hogy az elmúlt időszakban 4,8 millió dolláros veszteséget halmoztak fel s ennek következtében 20 százalékos munkaerő leépítésre kényszerültek, most még a bili is a nyakukba borult. Egy szabadalmi ügyben – peren kívül – 300 000 USD-t fizettek ki, valamint egy másik bíróság 2,1 millió USD-nyi részvény, 2,2 millió USD készpénz (részletekben egy éven át), illetve egyszeri, 400 000 USD bánatpénzt ítélt meg annak a Martin Edmondsonnak a javára, aki Reflections Interactive alapítója és a Driver sorozat kiötlője. Az úriember 2004 decemberében mondott fel, és a mostani vádak szerint nem önként és dalolva (magyarul jogszerűtlenül bánt el vele az Atari).Az ügyet csak tovább bonyolítja, hogy a cég CFO-ja, Diane Baker lemondott (valószínűleg ő magától:), helyette maga Bruno Bonnell, a cég feje látja el a teendőket egy ideig. S hogy mi a megoldás? Végkiárusítás! Már fel is került az „Eladó!" tábla olyan fejlesztőkre, mint a Reflections, Melbourne House, Eden Studios, Shiny Entertainment.



Apropó **Shiny**! Úgy néz ki, az alapító Dave Perry elhagyta a fedélzetet! Ő maga úgy nyilatkozik, hogy kívülről jobban tudja segíteni az eladás folyamatát, így kedvezőbb üzlet mehet végbe, majd a dolgok rendeződésével visszatérne a cégbe (érdekes álláspont).
A gyászos hírek után azonban egy vidám(?). Vannak akik haldokolnak, vannak akik újjászületnek. Az Acclaim most az utóbbit tette. A visszatérés azonban felemás, ugyanis a másfél éve csődöt jelentő cég nevét két úriember szerezte meg (nevezetesen Howard Marks és Ken Chan, akik ismertnek számítanak a szakmában), és most arra szeretnék felhasználni, hogy jól menő ázsiai MMO játékokat értékesítsenek rajta keresztül az USA-ban (már van is két cím, ami megjelenésre vár: BOTS és a 9Dragons).
Lássuk mi van még? Átszervezés megy a **Lionheadnél,** a The Movies és a Black & White 2 sem hozta meg a várt financiális eredményeket, így Peter Molyneux stúdióját megnyirbálták. A három fejlesztőcsapatból összevonásokkal kettőt csináltak (ez persze elbocsátásokkal is járt, a legpesszimistább források száz emberről beszélnek), az egyik egy új reményteljes projecten kezdett el dolgozni, a másik pedig a nextgenek irányába fordult.

WARPATH

PC

- GROOVE GAMES
- DIGITAL EXTREMES
- WWW.PLAYWARPATH.COM
- 2006. TAVASZ
- TESZTPLATFORM: PC

A WARPATH TECHNIKAILAG NEM TUDJA FELVENNI A VERSENYT AZ IDÉN MEGJELENŐ NAGYÁGYÚKKAL, DE HANGULATÁVAL, REMEK PÁLYÁIVAL MÉGIS SOK RAJONGÓT VONZHAT MAGÁHOZ.

A Warpath születésének furcsa története van. Tulajdonképpen megcsonkított Pariah-folytatásnak is felfogható, amelyből kigyomlálták a nagyszerű történetet, az izgalmas küldetéseket. Az így talonban maradt kiváló többjátékos-lehetőségeket kibővítették, majd valamikor tavasszal, alapos tesztelés után rendkívül pénztárcabarát áron piacra is dobják. A Warpath elkövetői a már sokat tapasztalt Digital Extremes csapata, akik a Pariah előtt az Unreal Tournament sorozat eddigi részeinek készítésébe is besegítettek. Nem csoda tehát, hogy rengeteg multis tapasztalattal rendelkeznek, mely ismereteiket most kamatoztathatják a Warpath fejlesztésénél, ugyanis csakis és kizárólag online játszható alkotással van dolgunk, melyet négyféle játékmódban nyomhatunk majd (sajnos nincs új a nap alatt, a már unalomig nyüstölt Deathmatch, TDM, CTF, valamint az itt Frontline assault néven futó Domination játékmódokat gyakorolhatjuk). Mindössze 8 gyilkolóeszköz lelhető fel a Warpath-ben, de hála a jól megoldott fejlesztési lehetőségeknek, nem is fog nekünk hiányozni a hatalmas arzenál – minden pálya elején választhatunk két fegyvert, valamint ezen kívül egy halálos sebzést okozó kés, no meg gyógyító kézikészülék is rendelkezésre áll, érdemes jól elérhető helyre tenni az őket előhívó gombokat, gyakran életet menthetnek. Március elsején megjelent a játék demója, mely két térképet tartalmazott. Nemsokkal a bemutató verzió megjelenése után be is indultak a hivatalos szerverek, és bárki kényekedve szerint játszhatott a pályákon. Bőven akad még dolguk a DE-es srácoknak optimizálás terén, mert túl sok a LAG, és a ping-értékek is néha eszméletlenül magasak. Ne feledjük, hogy a Warpath-nek nem lesz ott ellensúlyként egy valódi single player mód, teljes erőből a netkód optimizálására kéne rágyúrni a fejlesztés hátralevő heteiben. Sajnálatos módon a gyorsabb net sem oldja meg a problémákat, a nálunk köztudottan magasabb színvonalon élő német/japán játékosok is túlontúl magas pingekkel szenvednek. A Warpath valószínűleg sehol nem kap év játéka jelölést, eladási rekordokat sem fog döntögetni, és pár év múlva már emlékezni sem fogunk arra, hogy valaha volt egy ilyen játék… De amíg a Warpath világa él, a legmasszívabb multiplayer akciókat kapjuk meg olcsón (rendkívül baráti, 20 dolláros, Xbox esetén 30 dolláros áron). Nem számít, mennyi szabadidővel rendelkezünk, ugyanúgy nyomulhatunk órákig, anélkül, hogy megunnánk a játékot, de játszhatunk gyors, ötperces meneteket ebédidőben. Ha nem találnánk online partnert, természetesen gépi ellenfelek ellen is mérkőzhetünk, akik ügyesen navigálnak a pályákon, és a humán ellenfelekhez hasonlóan ők is képesek számunkra kellemetlen meglepetést okozni.

A 213. HEGESZTŐOSZTAG TÁMADÁSRA FELKÉSZÜLT!

ZÁSZLÓNYÉLEN REPÜLVE A LÉGI HADVISELÉS ÚJ ÉRTELMET NYER!

Wastrel

WARPATH, MINT STRATÉGIA

Bár kidolgozott egyjátékos történet nincs, egy érdekes csavar azért lesz a játékmenetben: a netes játékban rendelkezésünkre álló fegyvereket/fejlesztéseket nekünk magunknak kell megszereznünk a profil-rendszerű egyjátékos küldetéssorozatok során. Mivel direkt single player módra épülő pályák nem lesznek a játékban, ezért elég érdekes módon, egymás után következő DM-pályák sorozatával oldották meg a problémát a fejlesztők. A történet szerint három faj küzd egy erőforrásokban gazdag bolygó birtoklásáért, melynek energiái rendkívül fontosak a cyborg-szervezetű robotok számára. A játékban egy taktikai térképen választhatunk ki különböző területeket elfoglalásra. Ezen a térképen egy, a körökre osztott stratégiákhoz hasonlító módon kell parancsokat osztogatnunk. Egy-egy kört az jelent, hogy kijelöljük az elfoglalandó területet, majd betöltődik a DM pálya, ahol harcolnunk kell, és egy parázs csapatos mérkőzésben dől el, kié lesz az adott terület. Ha mi nyerünk, akkor a fennhatóságunk alá kerül, ha az ellenfél, akkor az övéké. Minden fajnak vannak speciális fegyverei, és ha legyőzzük őket, ellenük fordíthatjuk saját technológiájukat. 16 területet kell ily módon megszereznünk a teljes győzelemhez.

DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

■ UNREAL TOURNAMENT 2007
■ EPIC GAMES / MIDWAY
■ 2006. IV. NEGYED

PC PS3

Töki-löki. Félreértés ne essék, az iménti „időhúzó" jelző nem az Unreal Tournament 2007-et érinti, sokkal inkább a PS3-at, amelyről a leadásunkkal egyidőben derültek ki az első konkrét információk, ezek között a legfontosabb persze az, hogy

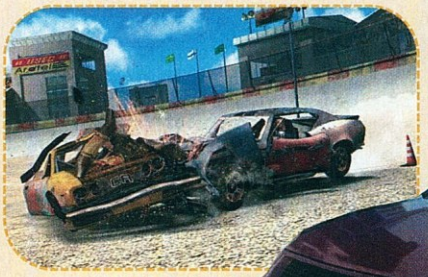
a konzol novemberben jelenik meg. A tavalyi E3-n ugye ez volt az egyik erődemonstráció, amely a japán óriás gépének tudását bemutatta, hiszen a többi stuffal szemben ez nem előre renderelt animáció volt.

A PS3-as verzió mellett azonban még mindig egy nagy kérdőjel csücsül, valószínűleg a készítők is a Sony-ra várnak, hogy eldöntse stratégiáját. Az tűnik a legvalószínűbbnek, hogy a következő generációs „fogócska" év végén érkezik PC-re, még az a csúfság is megeshet, hogy beelőzi a nagy erőkkel beharangozott konzolos verziót.

■ FLATOUT 2
■ BUGBEAR / EMPIRE INTERACTIVE
■ 2006. MÁJUS

PC

A közelmúlt igazán kellemes perceket hozott a roncsderbiket, avagy a zúzós autós stuffokat kedvelők köreiben. Volt ugye Trackmania Nations, Crashday, de valamilyen szinten ide sorolhatjuk a TOCA Race Driver 3-at is. Nos a Flatout első része nem aratott mindenki körében osztatlan sikereket, mégis nagyon várjuk a második részt, hátha tanultak a hibáikból a finn srácok. A bejelentés már tavaly ősszel megtörtént, most végre mozgásban is láthatjuk a kicsikét. Ha az ígéreteknek hinni lehet, akkor teljesen átdolgozott fizikai rendszert, felspécizett grafikát, látványosabb töréseket és továbbfejlesztett játékmenetet, változatosabb pályákat kapunk. Isten adja, hogy ez mind igaz legyen, ugyanis a Crashday nem azt hozta, amire számítottunk, s ránk férne már egy igazán komoly stuff ebben a témában.



■ 500-AS TÉMA - RETRO - COMMODORE V364

Az 1983-as CES-en a Commodore több gépet is bemutatott a nagyközönségnek, hiszen itt debütált a 264-es széria (C16, C116, +4) is. Az egyik sarokban azonban ott volt egy plasztikból készült modell, mely David Haynie, a 264-es széria projektigazgatójának jövőbeni elképzeléseit jelenítette meg. A V364 tulajdonképpen egy kibővített +4-es volt, teljes billentyűzettel (numerikus billentyűzet). A gép belsejében a jól megszokott MOS 7501-es irányította a folyamatokat, a már ismert MOS 7360 (TED) kíséretében. Tulajdonképpen egy komolyabb változtatást hajtottak végre a gépen, mégpedig azt, hogy egy kellemes női hangon képes volt a masina 261 szót elmondani a BASIC SAY parancs segítségével. Ez az irányvonal és ez a tudás kevés volt a túlélésre, a gépből kettő darab prototípus készült csak el. Ezek egyikét láthatjátok a képen, melynek értéke felbecsülhetetlen, részben azért is, mert kifogástalanul működik.

■ 500-AS TÉMA - PLEO PROJEKT

A Sony vezetése úgy döntött, a vállalat high-end robotkutyája, Aibo elérte a „nyugdíjkorhatárt". A cég új cyber házi kedvenc favoritja Pleo lesz, aki egy esetlen, miniatűr dinoszauruszt formáz. Az új Sony robotjáték puha polimer alapú bőre alatt tucatnyi infravörös érzékelő rejtőzik, így az új elektronizált házi kedvenc képes lesz kikerülni az útjába kerülő tereptárgyakat. A kis szerkezet mozgását többek között egy 16 bites processzor, 16 szervomotor, és több mint 40 érzékelő segíti, amivel kedvenc dínónk például képes lesz arra, hogy amikor elálmosodik, azt egy jellegzetes arcfintorral és lelassult mozgással jelezze gazdájának.

■ RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE
■ PENDULO STUDIOS / –
■ 2006. II. NEGYED

PC

Kezd forrósodni a levegő a Pendulo Studios gyermeke körül. Nem elég, hogy a CeBiten is bemutatták a stuffot, de új képeket is adtak ki belőle, amit már rég nem tettek. Fura dolog, de a point & click kalandjáték első, 2002-es epizódja szinte mindenhol megjelent szerte a világban, egyedül az örök különc Anglia maradt ki a szórásból. Nos, most már a derék briteknek sem kell aggódniuk, a második részt ők is megkapják. A kérdés csak az, hogy át tudják-e élni majd Brian és Gina kalandját az előzmény ismeretének hiányában (na de ez már legyen az ő bajuk). Hőseink 100 különböző helyszínen, 6 fejezeten keresztül változatos tájakra jutnak majd el (Alaszka, Hawaii) de akadnak majd helyzetek víz alatt, levegőben, dzsungelben, vagy épp egy luxusjachton… Persze ezeket már mind tudjuk, a megjelenést várjuk már mióta, hisz szörnyen sokat csúszott már a játék…

UBISOFT MEGJELENÉSEK

Az Ubisoft kicsit feszült lehet, amiért kikerült az elkövetkezendő időszakról szóló megjelenési tervezete. Persze, hogy rögtön cáfolták a valódiságát, és mivel nem is hivatalos forrásból bukkant elő a lista, ezért nem is

tekinthető mérvadónak, de azért valószínűleg nagy adag valóságtartalma van. A legérdekesebb darabok, a korábban már pletykált Rayman 4, az E3-n már megvillantott Project Assassin, a PS2-n is támadó Lumines 2, valamint a titokzatosabb nevek, mint a teljes homály Game 5, vagy a Tom Clancy neve alatt futó Firehawk.

2006. július: Enchant Arms (Xbox 360)
2006. november: Tom Clancy's Rainbow Six 5 (PS3, Xbox 360, Revolution, PSP)
2006. november: Ghost Recon Advanced Warfighter (PS3)
2006. november: Rayman 4 (PS3, Xbox 360, Revolution, PS2, Handheld)
2006. november: Blazing Angels 1.5 (PS3, Xbox 360, Xbox)
2007. február: Brothers in Arms 3 (Xbox 360, Revolution, PS2, NDS)
2007. február: Brothers in Arms: Earned in Blood (PSP)
2007. március: Tom Clancy's Firehawk (PS3, Xbox 360)
2007. március: Tom Clancy's Ghost Recon 4 (PS3, Xbox 360, Xbox, PS2)
2007. március: Naruto (Xbox 360)
2007. március: Assassin (PS3, Xbox 360, Revolution, PSP)
2007.: Game 5 (PS3, Xbox 360)
2007.: Ninja Turtles (PS3, Revolution, Xbox 360, Handhelds, PS2, Xbox, GC)
TBA: Lumines 2 (PS2, PSP)
TBA: Alive (PS3, Xbox 360)
TBA: Dark Messiah of Might & Magic (PS3, Xbox 360)
TBA: Ghost Recon Advanced Warfighter Mission Pack (PS3, Xbox 360, PSP)

FORBIDDEN SIREN 2
SCE / SCEE
2006. II. NEGYED

Friss képáradat érkezett a Forbidden Siren 2-ből, mely februárban már meg is kezdte a riogatást, igaz még csak Japánban. A survival/horror játékban (az előzményhez hasonlóan) több szereplőt is terelgethetünk majd (mindnek saját karakterisztikája lesz), hogy segítsünk nekik eligazodni Yomijima misztikus szigetén. A nagysikerű első epizód után a folytatás sem lesz langyos, mint látható, javarészt sötétben leszünk majd ezúttal is, szóval elkel majd a némi világítás is a fegyverek mellé. Az előd elsősorban egyedi hangulatával, és hihetetlenül ijesztő világával robbant be a stílus szerelmeseinek toplistájára. Hamarosan mi is belerottyanthatunk a gatyeszba, hiszen a második negyedévben már Európába is elér a stuff.

BOMBERMAN ACT ZERO
HUDSON / HUDSON
2006. MÁJUS 25.

Az biztos, hogy a Bomberman Act Zeróban teljesen másképp látjuk viszont a Hudson Soft legendás játékhősét, akinek pályafutása 19 éve indult. Az új részt még a TGS idején jelentette be a cég, de akkor még csak egy hatmásodperces trailer forgács

állt rendelkezésre, az első értékelhető képeket csak mostanára kaptuk meg. Úgy látszik, third person akció elemeket is kap az új darab a klasszikus játékmenet mellé, valamint komolyabb háttérsztorival és sokkal darkosabb környezettel spékelik meg, az amúgy csak „ari" jelzővel becézhető őst. Hősünk is elég komoly külsőt kapott, egy pillanatra el is gondolkodik az ember, hogy

nem állt-e át a gonosz oldalra. Akárhogy is, hamarosan kiderül, mi áll a dolog mögött, s hogy ez az éles imidzsváltás jó lesz-e nekünk, vagy sem, az majd leghamarabb május végén derül ki, ugyanis ekkor jelenik meg Japánban a stuff.

LOTR ONLINE: SHADOW OF ANGMAR
TURBINE ENTERTAINMENT / CODEMASTERS
2006. MÁJUS 1.

Ez egy beszédes cím lenne akkor is, ha nem tudnánk semmit a játékról (persze tudunk:). A Gyűrűk Ura univerzum (mind a könyvek, mind a filmek) közkedvelt darabok, főleg mostanság, Peter Jackson miatt. Játékfeldolgozást is kaptunk jópárat, azonban a Turbine egész más irányból közelít, ők egy MMORPG-t álmodtak meg.

A fejlesztés már 2003. óta folyik, de a korábbi kiadó, a Vivendi Universal elengedte a fejlesztők kezét, így a játék jelentős csúszást szenvedett el. Úgy néz ki, mostanára összeszedték magukat a srácok, hamarosan megjelenhet

a produktum, és sikerült Európára egy új kiadót is találniuk a Codemasters személyében. Ha szereted tehát Tolkien művét, és készen állsz, akkor most egy egészen új oldaláról ismerheted meg Középföldét.

500-AS TÉMA - RETRO - TURRICAN 3D

A PC-s játékosok sohasem nyomulhattak az 1990. és 1993. között született Turrican trilógia egyik tagjával sem, így érthető volt 1998-ben a Rainbow Arts lelkesedése, hogy az eredeti szériát jegyző Manfred Trenz közreműködésével nekiálltak a „korszerű" 3D-s Turrican elkészítésének. A projekt kivitelezését (érthetetlen okból) az Allvision nevű német cégre bízták, akik eddig inkább multimédiás prezentációkat készítettek. Már a tervezés első szakaszában megmutatkoztak ennek hátrányai, míg Trenz a játék minőségére, addig a megbízott cég és persze a kassza szerepét betöltő THQ is a nagy pénzügyi kaszára helyezte a hangsúlyt. 1999-re írták ki a játékot, de ezt az időpontot 2000-re módosították, azonban a megjelenésre sohasem került sor, hiszen a játék csapnivaló minőségére hivatkozva a THQ elzárta a csapokat. Trenznek is elege lett már eddigre a dologból, hiszen ennek a Turricannak nem sok köze volt az ő elképzeléseihez. A DVD-n láthattok pár 3D-s prezentációt az elképzelt pályákról, talán jobb is, hogy így alakult...

RAINBOW SIX: VEGAS

PC

- UBISOFT
- UBISOFT
- WWW.RAINBOWSIXGAME.COM
- 2006. IV. NEGYEDÉV
- HYPE FAKTOR: 2

A RAINBOW OSZTAGGAL 2006 ŐSZÉN LAS VEGAS KASZINÓIBAN ÉS SZÁLLODÁIBAN VADÁSZHATUNK A TERRORISTÁKRA.

- **DVD KAPCSOLAT:** DEMO, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, **KÉPMUTATÓ**, WEBKIT, EXTRA

Az Ubisoft kommandós hadigépezete 2006-ban minden eddiginél nagyobb sebességre kapcsolt. A francia kiadó/fejlesztő cég komoly potenciált lát a népszerű akció-krimi specialista Tom Clancy nevével fémjelzett franchise-ban, ami nem is csoda, ha figyelembe vesszük, hogy az elmúlt évtizedekben az amerikai író több tucat regénye vált bestselleré világszerte. Az Ubisoft sábán lepte meg a rajongókat március 6-án friss bejelentésével, miszerint még az év utolsó negyedévében kiadásra kerül a Tom Clancy's Rainbow Six soron következő, ötödik része is. Az új „szivárványos" játék a beszédes, Vegas alcímet fogja viselni, ami arra enged következtetni bennünket, hogy ezúttal egyetlen világváros; Las Vegas lesz a hat főből álló kommandós csoport bevetési helyszíne.

A hír minden kétséget kizáróan meglepő bejelentés, ha figyelembe vesszük, hogy a Rainbow Six negyedik része, a LockDown PC-s átirata csak néhány hete került a boltok polcaira (a PlayStation 2-es és Xbox-os verziók 2005 szeptemberében kerültek kiadásra). Az Ubisoft fejlesztőinek tüsténkedése a Rainbow Six eddigi eladási statisztikáinak fényében azért már nem is annyira meglepő; a cég csak ebből a Tom Clancy szériából (összplatformos szinten) több mint 13,5 millió példányt értékesített az első rész 1998-as megjelenése és 2005. év vége között.

ÉN A NYERŐGÉPEKHEZ MEGYEK, TI FOGLALJÁTOK EL A BLACK JACK ASZTALT!

Tom Clancy közreműködésével nem kevesebb, mint három akciójáték sorozatot fejleszt már évek óta, melyek közül a Splinter Cell és a Ghost Recon szériák 2006. évi új címei már korábban bejelentésre kerültek. (A Ghost Recon: Advanced Warfighter megjelenését még a nyárra, a Splinter Cell: Double Agent kiadását pedig szeptember utolsó hetére tervezik.) A kiadó, a Tom Clancy „bőségkosár" harmadik tagja vonatkozásában lepte meg a rajongókat március 6-án friss bejelentésével, miszerint még az év utolsó negyedévében kiadásra kerül a Tom Clancy's Rainbow Six soron következő, ötödik része is. Az új „szivárványos" játék a beszédes, Vegas alcímet fogja viselni, ami arra enged következtetni bennünket, hogy ezúttal egyetlen világváros; Las Vegas lesz a hat főből álló kommandós csoport bevetési helyszíne.

A hír minden kétséget kizáróan meglepő bejelentés, ha figyelembe vesszük, hogy a Rainbow Six negyedik része, a LockDown PC-s átirata csak néhány hete került a boltok polcaira (a PlayStation 2-es és Xbox-os verziók 2005 szeptemberében kerültek kiadásra). Az Ubisoft fejlesztőinek tüsténkedése a Rainbow Six eddigi eladási statisztikáinak fényében azért már nem is annyira meglepő; a cég csak ebből a Tom Clancy szériából (összplatformos szinten) több mint 13,5 millió példányt értékesített az első rész 1998-as megjelenése és 2005. év vége között.

Next-gen grafika és AI

A Rainbow Six: Vegas a széria első olyan címe, amit az Ubisoft (hasonlóan a Ghost Recon: Advanced Warfighterhez és a Splinter Cell: Double Agenthez) elsődlegesen az újgenerációs konzolok piacára szán. Az RS. Vegas grafikai motorja a hírek szerint a Ghost Recon: Advanced Warfighterével azonos lesz, melynek képességeiről a Game Master februári számában már részletesen olvashattatok. (Természetesen az új next-gen engine felel majd az új Splinter Cell megjelenítésért is.) Az új grafika mellé a fejlesztők egy teljesen megújított mesterséges intelligencia keretrendszert ígérnek, amit csak üdvözölni tudunk, tekintettel, a LockDownból ismertekre, ahol, mondjuk ki, a terroristák képességei kritikán alulira sikeredtek. Az Ubisoft az ötödik Rainbow Sixben minden eddiginél részletgazdagabb animációkat és valósághoz közelítő fizikát ígér, ami nem is olyan meglepő, ha figyelembe vesszük, hogy a cím felett ugyan az a Montreal Stúdió bábáskodik, akik a Splinter Cell: Double Agent speciális hatásaiért felelősek. Az újgenerációs látvány kapcsán még egy visszacsatolás a 4. részre: nagyon bízunk benne, hogy a Vegas esetében jobban sikerül optimalizálni a játékot, és nem kell erő-

TOM CLANCY FILMEK

A Vadászat a Vörös Októberre, a Férfias játékok, a Végveszélyben és a Rettegés arénája után újabb Clancy történetek megfilmesítése zajlik. A Paramount Pictures megbízásából ráadásul rögtön két regényadaptáció forgatása is folyamatban van. John

Woo vezényletével készül a Rainbow Six, John Singleton pedig az 1996-ban megjelent Without Remorse című regény rendezéséért felel. A szivárvány osztag megfilmesített változata a tervek szerint 2006. őszére elkészül, a másik bestseller, a vietnami háború idejébe fogja elkalauzolni a nézőket valamikor 2007 második felében.

mű-tulajdonosnak lenni az élvezhető képi világ megjelenítéséhez, mint a LockDown esetében.

Las Vegas

A Rainbow Six új részének helyszíne, formabontó módon, egyetlen világváros lesz: Las Vegas, ahol a szórakoztató ipar körüli bonyodalmak teremtenek majd beavatkozási lehetőséget hőseinknek. A szivárványosoknak ezúttal a hatalmas kaszinók, szállodák, bárok és játéktermek világában kell majd helyt állnia, a küldetések többségében a késő éjjeli órákban, a bűnös város szívében.

Hagyomány és minőség

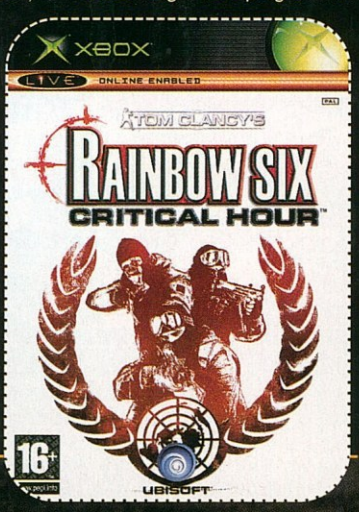
A Vegas kampányai követik majd a hagyományos Rainbow Six játékrendszert. A terrorista-elhárító kommandós osztagnak az ötödik részben is döntően szobáról szobára kell majd küzdenie a terroristák ellen Las Vegas monumentális épületeiben. Az RS. Vegas a széria megszokott játékmódjai köré fog szerveződni, így az új rész is játszható lesz egyjátékosként, és természetesen cooperative módban is, mely utóbbi opció a Rainbow Six igazi minőségi módja, és egyben sokak által kedvelt erőssége.

C5

RAINBOW SIX: CRITICAL HOUR

Az Ubisoft gondolt egy nagyot, és szép csöndesen készített még egy Rainbow Six játékot a PlayStation 2 és Xbox felhasználók részére. A 2006. áprilisában csak konzolra megjelenő új cím valójában egy retró játék; az RS. Critical

Hour az első és második Rainbow Six legjobban sikerült misszióit tartalmazza a negyedik (LockDown) részből ismert grafikával és több-játékos kóddal. A konzoltulajdonosok bizonyára örülnek majd e nagyszerű döntésnek, és szépen megveszik majd a régi-új RS-t, aminek pedig az Ubisoft fog nagyon örülni, hiszen így még egy piacképes terméket tudott eladni a (különben sok szempontból felemásra sikeredett) 4. részhez megírt keretprogrammal.



NYEREMÉNY-JÁTÉK

1. FORDULÓ

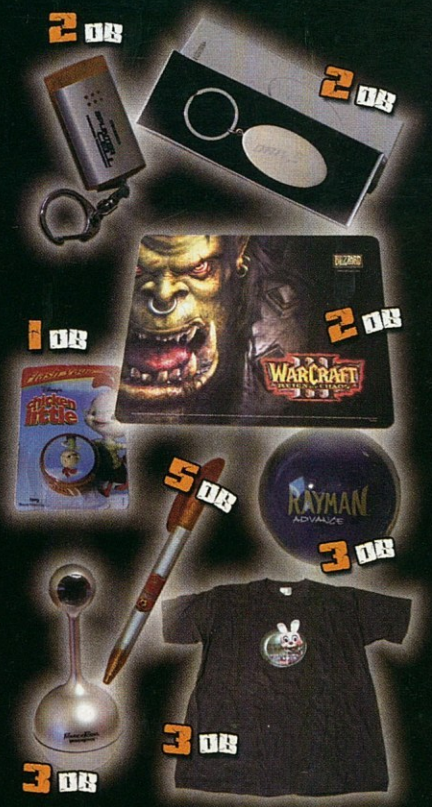
A nyerő 10

1, Ki alakítja Superman-t a nyáron mozikba kerülő Superman Returns c. filmben?
2, Melyik híres filmrendező nevéhez fűződik a Stranglehold?
3, Hol játszódik majd a következő generációs Rainbow Six játék?
4, Melyik országban tevékenykednek a Commandos-t készítő Pyro Studios tagjai?
5, Hogy hívják a Final Fight: Streetwise főszereplőjének bátyját?
6, Melyik Mortal Kombat játék jelent meg 2002-ben?
7, Melyik sorozatot fűződik a Tourist Trophy-t készítő Polyphony Digital-hoz?
8, Mikor jelent meg az első Rampage játék?
9, Mi volt az Onimusha második részének alcíme?
10, A World Racing első részében milyen márkájú autókat lehetett kipróbálni?

A FELADVÁNY BEKÜLDŐI KÖZÖTT AZ ITT LÁTHATÓ NYEREMÉNYEKET SORSOLJUK KI. NINCS MÁS DOLGOTOK, MINT A MEGFEJTÉSEKET 2006 ÁPRILIS 15-IG ELKÜLDENI A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A 130. OLDALON TALÁLHATÓ KUPONNAL EGYÜTT (ÍRJÁTOK MEG MILYEN GÉPETEK VAN!).

CÍMÜNK: GAME MASTER 1325 Budapest, Pf.:315

A NYERTESEK NEVEIT A GAME MASTER KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTOK MEG!



A nyereményjátékot támogatta:

VIDEOJÁTÉK SZAKÜZLET
Veszprém, Kossuth u. 6.
Cserhát Üzletház
Tel:30/96-97-479
www.dvdgalaxis.hu

GLORY OF THE ROMAN EMPIRE

PC

- CDV
- HAEMIMONT GAMES
- HTTP://WWW.CDV-ONLINE.COM
- 2006. JÚNIUS
- TESZT VERZIÓ: PC

EGYSZERŰ, DE KELLEMES BIRODALOMÉPÍTŐ STRATÉGIA, RAJONGÓKNAK MEGFELELŐ ALTERNATÍVA LEHET A KÖVETKEZŐ NAGYÁGYÚ MEGJELENÉSÉIG.

Vannak olyan játékok, amelyekről az ember gyakorlatilag semmit sem hall addig, amíg valamilyen okból ki nem próbálja. Ezek a programok általában szinte nyomtalanul el is tűnnek a játékipar névtelen tömegsírjában, hiába vonultatnak fel gyakorta egészen kellemes tulajdonságokat. Talán a Glory of the Roman Empire is így járt volna, ha nem sikerül rátennünk a kezünket egy korai változatára…

A BOKORBAN BUJKÁLÓ TÖRPE FIGURÁJA KICSIT ERŐLTETETTNEK TŰNIK...

Az alaphelyzet felvázolására azt hiszem elég lesz, ha felidézünk egy híres franchise-t, a Ceasar sorozatot. Jelen cikkünk alanya ugyanúgy a Római Birodalom dicső évszázadaiba illeszkedik, és szintén a birodalomépítő stratégiaként nyomul. Kezdetben csak egy kis falu tartozik irányításunk alá, ahol néhány épületen és egy csapat rabszolgán kívül nem is találhatunk semmi fontosat. A feladatunk tehát adott: építsük ki szépen a mezőgazdaságot, az ipart, a kereskedelmet, csalogassunk polgárokat a városba, gondoskodjunk vallási, kulturális igényeikről, kezdjük el megismerni a környéket, építsünk ki jó kereskedelmi kapcsolatokat a szomszédokkal – azaz virágoztassuk fel uradalmunkat.

NAGY HACACÁRÉ LESZ A PIACON, DE HA ESETLEG MÉGSEM, AZON SEM SZABAD CSODÁLKOZNI.

Attól semmiképpen sem kell félnünk, hogy végtelenül elmerülünk a lehetőségek tengerében, viszont a Glory of the Roman Empire természetesen bír a hasonszőrű játékok majd minden pozitívumával. Rengeteg épülettípus áll rendelkezésünkre, a küldetések céljait is többféle úton teljesíthetjük, és szerencsére vizuális téren sincs elmaradva a cucc. A grafika határozottan kellemes, a városban, még ha nem is pezseg az élet, de mindenki teszi a dolgát, megszemlélhetjük a péket, ahogy kenyeret süt, a farmert, ahogy gondozza, majd levágja a sertéseket, vagy éppen a favágót, ahogy felszabdalja és elszállítja a hatalmas rönköket. Arról azonban nem szabad elfeledkeznünk, hogy ez bizony a nyugodt emberek játéka. Nincs szükség kapkodásra, így persze adrenalinszintünk sem fog az egekbe szökni. Csak ülünk a gép előtt, és erősen figyelve várjuk, ahogy intézkedéseink hatására a polgárok egyre elégedettebbek lesznek, és városunk a csúcsra tör.

A szabad játék mellett találhatunk a programban egy ügyesen kivitelezett oktatómódot is, ami szépen lassan, szinte észrevétlenül a tényleges kampánymódba csap át, ahol már mi döntjük el, hol is szeretnénk boldogítani a lakosságot. Extraként pedig saját fotókat is készíthetünk a legszebb pillanatokról, amit aztán később bármikor megtekinthetünk az erre hivatott galériában. Összességében tehát elmondható, hogy a játék mindent megad a birodalomépítős játékok manapság nélkülöző rajongóinak, még ha nem is egekbe nyúló szavatossággal.

ashe

CAESAR IV

Ha már a cikkben szót ejtettünk a konkurenciáról, akkor most ismerkedjünk meg kissé a Caesar sorozat aktuális, negyedik részével is. A játék a kor követelményeinek megfelelően full 3D-ben pompázik majd, az ígéretek szerint pedig a polgárok élete is minden eddiginél realisztikusabb lesz. Több mint száz különféle épület, rengeteg díszítőelem, harminc felhasználható nyersanyag és hetvenötféle kidolgozott karaktertípus vár majd a játékosokra – hát igen, ez a legfontosabb különbség a nagy, és a szerényebb költségvetésű programok között…

- DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

NINTENDO DS

Eldőlt végre! Az egyik legjobban várt Nintendo DS játék, a március 20-ai USA-beli debütálású Metroid Prime: Hunters végre pontos európai megjelenést kapott: az Alimbic Clusterben (és még kilenc további csodás helyen) vívott egyjátékos és többjátékos Metroid Saga DS-re készült folytatása a május 5-ei napsütésben látja meg majd a napvilágot. Az eddig beharangozottak mellett forradalmi újításnak ígérkezik az online összecsapások esetén (és a Nintendo játékkonzolok esetében először színre lépő) Voice chat is, amivel a DS mikrofonját igénybe véve akár ordítva is kiadhatjuk a parancsokat majd a csapattársaknak. Tíz helyszín, hétféle játékmód, üvöltő, fergeteges multiplayer funkció és a galaxis legjobb fejvadászai: a lecke fel van adva, galaktikus fejvadászok készüljetek!

A Nintendo of Europe örömmel kürtölte szét a világban: az innovatív megoldásokat tartalmazó „virtuális kutyus szimulátor" Nintendogs eladott mennyisége átlépte a kétmilliós álomhatárt az öreg kontinensen, és így nagyban hozzájárult a DS még intenzívebb elterjedéséhez a földkerekségen. A sikert az is tetézte, hogy a remek hangulatnak és nem csak kizárólag gyermekeknek készült program új célközönséget (főleg az értelmiségi korosztályt, és idősebbeket, különös tekintettel a női nemre) toborzott az aktív játékos társadalom mellé.

Végül: elhiszed, hogy a Japán kontinensen 2005 májusában megjelent „Dr. Kawashima's Brain Training"-gel napi 5-10 perc játékkal fejlesztheted és felderítheted eddig agytekervényeid mélyén bujkáló tudást? A hosszú évek kutatási munkáit ötvöző alkotás egyszerűbb aritmetikai és logikai fejtörőkkel, tesztekkel és mókás játékokkal igyekszik kordában tartani a testet, de főleg az agyi aktivitást. Egyszerre akár 16-an is törhetitek majd a fejeteket online, ha a 2006 nyár eleji megjelenésű programból vásároltok – mialatt fokozatosan javul a reflex, a kombinációs és a logikai képességetek is.

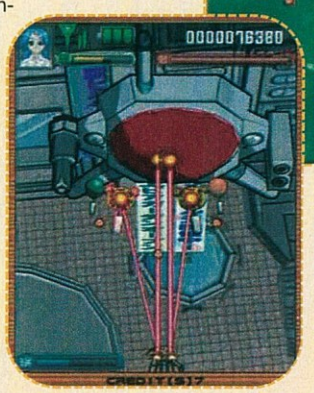
■ RADIRGY & UNDER DEFEAT ■ 2006. I. NEGYED
■ SEGA / MILESTONE & G. REV

A Dreamcast utolsó mohikánjai

A felkelő nap országában még mindig hiszik, hogy egy nap talán újra a Dreamcast-nap fénysugaraira ébredhetnek a hithű szamurájok. Addig azonban a világméretű DC közösséget éri a megtiszteltető feladat, hogy a remény pislákoló lángját életben tartsa...

Jó pár év eltelt azóta, hogy a Sega a világ megrökönyödése ellenére bealtatta minden idők egyik legjobb általa készített szórakoztató játékgépét, de a megszállott rajongók szívében azóta is rendületlenül tündököl a Dreamcast-sugár. Kevés konzol ért meg a videojáték-történelemben akkora életet, mint amit a neves japán cég mondhat magáénak. Segata Sanshiro ma is él és virul, Power Kapitányt megszégyenítő lendülettel adja tudtára újra és újra a világnak: újabb Dreamcast játék közeleg, csakis a kitartó közösség erejének köszönhetően. Pedig történhetett volna máshogy is. Ha a Milestone, Cave, G.Rev és társaik nem ismerik fel az árkád Sega Naomi rendszerek sikeres japán shootereinek átcipelési lehetőségét a Sega 128bit-es konzoljára, most olyan sikerklasszis játékokkal lennénk szegényebbek, mint az Ikaruga, a Border Down, a Chaos Field és a Castle of Shikigami 2. Közülük néhányan útlevelet kaptak a jelenlegi konzolgenerációra is, hiszen az Ikaruga és a Chaos Field pl. Gamecube-on tanítja meg a nyugati kezeket az igazi shooter fogalmára.

2006 tavasza ismételten lázba hozta a Dreamcastos szíveket: a korábbi Chaos Fielddel bemutatkozó Milestone roppant impresszív és cel-shaded Radirgy névre keresztelt anime shootere hozza a szokásos színvonalat. Csupán csak öt szintből áll az egész kaland, a hangsúly a minél magasabb pontszám elérésén van. A képernyő tetején levő indikátor feltöltődése révén ugyanis minden ellenfél után több bónusz pont üti az ember markát, és a végeláthatatlan golyózápor speciális eltűntetése (forgó erőpajzzsal való beszippantása és szétrobbantása, illetve a pajzsként is funkcionáló katana bevetése) is jócskán felpörgeti a pontszámláló értékét. Érdemes felismerni a gyermekes látvány mögött megbúvó tartalmat: a Radirgy ismét egy olyan DC produktum, amit nem a külcsín, hanem a belbecs alapján kell megítélni. Azonban nem a Radirgy lesz az egyetlen GD-ROM, amit a DC kábult tétlenségéből felébredve kituszkolhat majd a képernyőre. A korábban abszolút pozitív visszajelzésű Border Down projektért felelős G.Rev úgy döntött, elkészíti a japánban oly népszerű, szintén árkád Naomi shooter, az Under Defeat Dreamcast változatát is. A márciusi megjelenésre datált helikopterlövöldéről nagyon kevés információ szivárgott ki eddig, de a képek és a videó anyagok (amelyek a Radirgy-vel együtt felkerültek e-havi DVD-mellékletünkre) megint csak egy remekül eltalált játék hangulatát sejtetik. A produktum ugyan meglepően sok hasonlóságot mutat a Zero Gunner 2-vel, de ez csak első blikkre tűnik így. A látványos, vérbő akciót felvonultató vertikális shooter egyik nagy előnye, hogy a helikoptert adott pozíciójában a D-Pad segítségével jobbra és balra is tudja a játékos forgatni – így sokkal nagyobb mozgásteret lehet elérni, ami teljesen váratlan helyzeteket is generál majd.



Egyik szemünk sír, a másik nevet, mivel a manapság kiadott Dreamcast játékok csak elenyésző számban jelennek meg a világ többi pontján. Mégis, bennünk rendületlenül ég a vágy, hogy beszerezzünk egy-egy példányt a fentebb említett két programból: a csodás artworkok, az ajándék grafikus művek és limitált kiadások kellően megmozgatják az ember fantáziáját ahhoz, hogy akár százszor is nekiugorjon egy elsőre teljesíthetetlen pályának. Nincs agy, csak a reflex és a kéz gyönyörű játéka ez: kihagyhatatlan élmény… Dreamcast exkluzív anyag.

- DEEP SILVER
- STORMREGION
- HTTP://WWW.RUSHFORBERLIN.COM
- 2006. MÁJUS 26.
- TESZT VERZIÓ: PC

PC

- VIHAROS GYORSASÁGGAL KERESTÜK FEL A RUSH FOR BERLIN FEJLESZTŐIT, ÉS MEGNYUGODTUNK: VAN ÉLET A PANZERS UTÁN, SŐT!

Fura dolog, ha valaki a disznólkodásai révén híresül el, nincs ebben azonban semmi szégyellnivaló. A Stormregion leányai és legényei is így kezdték hajdanán, amikor is megalkották az általunk oly jól ismert malacok és nyulak háborúját – igaz, akkor még jóval kevesebben, hiszen az akkori tizenegynéhány fős gárda ma

már 80-90 főre hízott. A S.W.I.N.E. azonban több, mint egy „fiatalkori botlás", hiszen a csapat ennek kapcsán vált ismertté, majd a Codename: Panzers sorozattal tovább bizonyította létjogosultságát a hazai játékfejlesztők között.

Nemrégiben volt szerencsénk felkeresni a társaságot, hogy egy kicsit elcseverésszünk az új projektjükről, mely kicsit meglepő módon nem a Panzers széria újabb tagja, hanem egy teljesen új cím. A téma ismét a II. világháború, de csak az vágja rá, hogy a Rush for Berlin elcsépelt sémára épít, aki nem lát rendesen a kártyákba. Bizony rengeteg újdonsággal találkozhatunk, na de tekintsük át a játékot szép sorjában.

A történetet tekintve háború utolsó évében járunk, a játék a Németország (közelebbről

A BÉKÉS CSATAMEZŐ LÁTVÁNYA MEGNYUGTATÓAN HAT A HARCOSOKRA

pedig Berlin) ellen vezetett utolsó nagy támadássorozatra koncentrál. Mindezt három és fél oldalról szemlélhetjük, azaz ennyi kampány lesz játszható majd, mintegy 25 pályán keresztül. A három fő hadjárat, az orosz, a szövetséges és a német 7-7 helyszínből áll, míg a bónusz, a francia 4 feladatsorral lep meg minket. Az első kettő már kezdettől fogva játszható lesz, és többé-kevésbé a történelem szerint alakulnak, míg a német csak ezek után nyílik meg, és ez egy alternatív, fikcionális történeten alapszik, a francia missziók pedig egyesével, minden kampány végén, bónuszként pottyannak le. A játék egészére vonatkozik az a koncepció, hogy mi lett volna, ha másképp alakul a háború menete, és ez leginkább germán kampányban csúcsosodik ki. Például Hitlert már rögtön az elején megfosztják a hatalmától, úgyhogy teljesen másképp élhetjük át az egykori nácik sorsát, de a másik oldal is tartogat meglepetéseket azért, mint hogy hogyan is alakult volna, ha az amerikai seregek érik el először a Reichstagot. Van lehetőségünk tehát megváltoztatni a történelmet – ha bizonyos keretek közé szorítva is (pl. Németország semmiképp sem nyerhet, de egy tisztes helytállás lehetséges). Az egyes pályák nagyon eltérőek lesznek, mindegyik megpróbál valami teljesen egyedi ötletet nyújtani a játékosnak, hogy ne váljon monotonná a játékélmény. Meg-

találhatóak lesznek a tankokkal teletömött csataterek, ahol egyszerre 4-5 helyen is figyelni kell, és egységek sokasága gyepálja egymást, valamint lesznek kommandós jellegű pályák is, ahol sokkal inkább a meglepetésszerű, taktikus

- DVD KAPCSOLAT: DEMO, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

EXTRA, EXTRA!

A speciális pályák fel tudják dobni a hangulatot egy-egy fárasztó kampányban. A német hadjárat során lesz például egy földalatti bunkerben játszódó darab (ez ugye azért különleges, mert a többi mind külszíni lesz), valamint a franciák utolsó szintje Párizst jeleníti majd meg, Szajnával, Louvre-ral és Notre Dame-mal (ide még easter egg-ként Quasimodo is beépítésre került, kereséséhez kaján vigyorral sok szerencsét kívánt a játék vezető grafikusa...

támadás lesz a nyerő. Az arány egyébként az utóbbi javára tolódik, azaz a küldetések hetven százaléka lesz gyalogos alapú, míg a fennmaradó harminc pedig tankok sokaságát felvonultató. Amit mindenképp meg kell említeni, az a RUSH koncepció, ez ugyanis döntő jelentőséggel befolyásolja a haladásunkat. Az egyes pályákon

A LEGÚJABB FEJLESZTÉSŰ TANKOKKAL A KÖZVETLENÜL ELŐTTÜNK TARTÓZKODÓ ELLENSÉGET IS ELPUSZTÍTHATJUK

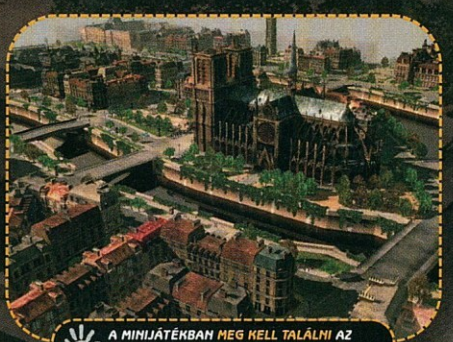
ugyanis nem elég, hogy lesznek fő és mellékküldetések (na meg persze titkosak), hanem az idő is számít majd, amit a megoldásukkal eltöltünk. Az egész teljesítményünkről egy pontszámot kapunk (erről egyébként játék közben is folyamatosan tájékoztat egy csík a képernyő tetején, így láthatjuk, mennyire is állunk jól), ettől függ, hogy a dinamikusan változó frontvonalak mennyire haladnak előre, vagy maradnak a helyükön. Előfordulhat, hogy pár küldetés után néhány korábbi pályát újra kell játszanunk, mert esetleg túl lassan, vagy túl hanyagul vittük végig (persze ez csak akkor fordul elő, ha tartósan gyengén szerepelünk), így ügyesen kell majd lavíroznunk, és egyes esetekben eldönteni a gyorsaság, vagy az alaposság ér-e többet.
Az RFB-ben már nem vásárolhatunk egységeket, mint a Panzers-ekben, hanem a pályák elején a speciális egységekből álló core army-ból válogathatjuk össze seregünket, mely csak két módon bővülhet (utánpótlás missziók között, speciális küldetések megoldásával), ezek mellé kapunk a pályákon külön sereget. Az így szerzett core egységek tehát egyre bővítik a lehetőségeinket, és őket továbbvihetjük a következő feladatokra is, nem árt rájuk tehát vigyázni, hiszen ha elvesztünk egy mesterlövészt vagy egy

ÁLLATI

A Rush for Berlin készítésekor jelentős szerepet kaptak az állatok, hiszen jócskán találunk belőlük a játékban. A hasznosaktól kezdve (a Shock Infantry egység kutyája), a díszekig bezárólag (egyes pályákon lovak, vagy rókák szaladgálnak, madarak repkednek) aktív állatvilággal találkozhatunk, még az átvezetőkben is. Ezekben az amúgy roppant igényesen kivitelezett, látványos filmecskékben a tyúkok vitték a prímet, ami valami belsős poén lehet, vagy csak szimplán a madárinfluenza volt ilyen hatással a cutscene team-re.

orvost, lehet, a későbbiekben nem, vagy csak nagyon nehezen boldogulunk majd. Ami további változás, hogy bizonyos pályákon lesznek majd barakkjaink, gyáraink, ahol tudunk majd gyalogosokat, tankokat, egyebeket gyártani. Ehhez adott számú nyersanyag áll majd rendelkezésre (bányászni tehát nem kell), ezen túl csak idő kérdése, amíg a kívánt egység elkészül. Ezeket a speciális épületeket el is lehet foglalni az ellenféltől (és fordítva: el is veszíthetjük őket), ez stratégiai fordulatot hozhat az adott pályán. Fontos, hogy egységeink egyre több tapasztalatot szerezve szintet lépnek, ezáltal erősebbek lesznek – egy újabb érv, hogy vigyázzunk rájuk, különösen a core army-ra.

A híradókban mindig csak a videojátékok kártékony mellékhatásairól hallunk, itt az ideje némi ellenkampánynak: mi történik, ha a sok játék valami hasznosat szül? Lehetetlen? Lássuk csak… Kár lenne tagadni, hogy a World of Warcraft igen erős hatással volt a játékra. A világméretű kór, az itteni dizájnereket, sőt mi több, az egész csapatot megfertőzte. Ennek eredményeképp jelentek meg például a skillek. Ezekből úgy ötvenféle van, és alapjában két csoportra,



A MINIJÁTÉKBAN MEG KELL TALÁLNI AZ ENYHÉN GÖRNYEDT HÁTÚ TORONYŐRT

aktív és passzív osztályra bonthatjuk szét. Utóbbiak automatikusan kifejtik hatásukat (pl. a környező egységek moráljét növelik), viszont elsütésük után várni kell egy kis ideig, hogy újra aktiválhatók legyenek, míg az előbbiek bevetéséről mi rendelkezünk. A skillek előfordulnak majd gyalogos egységeinknél (pl. orvos tud extra gyógyító csomagokat lepakolni), járműveknél és épületeknél (reconjaink, valamint a radarállomások légitámogatást kérhetnek), de a legtutibbakat az officerek tudják majd. Ezek tulajdonképp tisztek, akik roppant fontos jelentőséggel bírnak speciális tulajdonságaik révén (csak pár példa: a dead-eye azonnali halálos lövést eredményez bármilyen erős egységgel szemben, a lighting-strike-kal pedig különösebb cécó nélkül elfoglalhatjuk az ellenség tankjait), és minden nemzetnek lesznek egyedi tulajdonsággal bíró sajátjaik. Az officerek léte kulcsfontosságú, megtartásuk élet-halál kérdése, és az adott pálya sikere is múlhat rajta, ha veszni hagyjuk őket (éppen ezért külön jelezve is lesznek, az adott nemzetiség/szövetség emblémája villog majd alattuk).
Mindenképp szót kell ejtenünk még a multiplayer részről is. A deatmatch, domination és cooperative módok már ismerősök lehetnek, viszont a R.U.S.H. és a R.I.S.K. új, innovatív darabok. Az előbbi tulajdonképp a domination egy speciális válfaja, ahol különféle célpontok elfoglalása a cél, amelyekért pontokat kap a játékos, a küzdelem egy előre beállított időpontig, avagy előre megállapított pontszám eléréséig tart. Az utóbbi a legendás táblás játékra emlékeztet, mindenki egy egyedi, csak maga által ismert feladatot kap (bizonyos számú ellenfél likvidálása, valamelyik vetélytárs kiiktatása, stb.), és aki hamarabb végez a sajátjával, az nyer.
A grafikáról csak pozitív értelemben lehet nyilatkozni, mert bár a Gepard engine továbbfejlesztett változatát használja, egyáltalán nem látszik

267 KATONA BÚJT EL A KÉPERNYŐ JOBB FELSŐ SARKÁBAN.

meg rajta. Látványosan felépített és berendezett pályákat kapunk, melyeken különböző napszakokat és időjárási viszonyokat élhetünk majd meg, valamint a környezet (épületek, fák) lerombolható lesz.
Hát nagyjából ennyit sikerült kideríteni a május végén érkező produktumról, a magyar verzió természetesen a jó szokásokhoz híven várható, valamint demó is lesz még a megjelenés előtt. További tervekről való faggatózásunkra csak elnéző mosolyt kaptunk, de a csapat egy része gyanúsan sűrűn kapcsolgatta ki a monitorokat. Láttunk egy-két konzolt is (X360-ak, PSP-k), de nem tudni, ezek csak szórakozásra voltak-e ott. Mindenesetre annyit sikerült kicsikarni:

a tankokkal nem szakítja meg a kapcsolatot a Stomregion. Úgy legyen!

m_anger

SUPERMAN RETURNS
THE VIDEOGAME

- ELECTRONIC ARTS
- EA TIBURON
- WWW.EA.COM/SUPERMAN_RETURNS
- 2006. JÚNIUS 28.
- HYPE-FAKTOR: 9

REMÉNYKEDÜNK, HOGY VÉGRE EGY OLYAN JÁTÉKOT KAPUNK, MELY NEMCSAK KÍVÜL, DE BELÜL IS MÉLTÓ LESZ SUPERMAN NEVÉHEZ ÉS MÍTOSZÁHOZ

- **DVD KAPCSOLAT:** DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, SAVEGAME, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

Superman meghalt. A képregényhős és Doomsday nevű ellenfele 1992. november 18-án, a Superman magazin 75. számában ölte meg egymást. A színész, akinek nevével összeforrt szerepe, Christopher Reeve, '95-ös tragikus lovasbalesete után, mely miatt megbénulva kerekesszékbe kényszerült, 2004. október 10-én hunyt el. De a Krypton bolygó utolsó szülötte, a modernkor, a popkultúra igazi, kultikus jelentőségű, ikonszerű szuperhőse nem halhat meg. Szerencsére az említett képregényben is feltámadt, még erősebben, mint valaha, és Bryan Singer, aki az utóbbi időkben közelebbi viszonyba került a rendkívüli képességű lényekkel (lásd keretes írásunkat), idén júniusban ugyanerre készül – hogy visszahozza az Acélembert a filmvászonra és az életbe, ereje teljében, uralkodásra (azaz újabb epizódokra) készen.

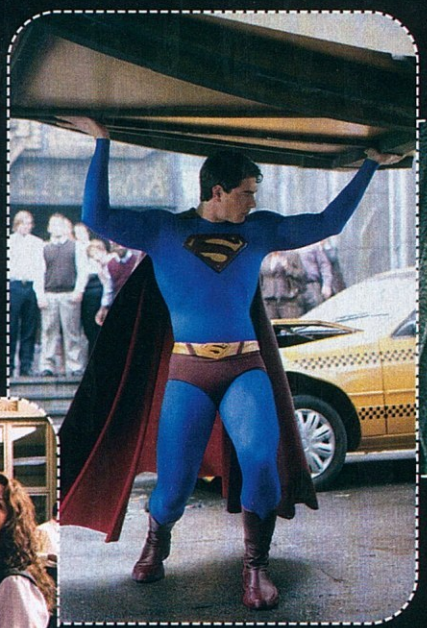
Superman meg van átkozva. Egészen az Atari 2600-ig nyúlik vissza bitbe álmodott története, és soha nem sikerült középszerűbbnél, átlagosnál jobbat kihozni belőle. És van még egy átok, újkori: a mozifilmekből készült játékok is rendre félresikerülnek. Ez a gyászlepel szerencsére tavaly novemberben kissé felfeslett – az Ubisoftnak (hála a jó Monsieur Ancelnek) sikerült leraknia egy normálisnak nevezhető diplomamunkát Peter Jackson King Kongja alapján. Most a Tiburon is valami hasonlóra készül. Az a Tiburon, amely az EA floridai alvállalkozójaként évek óta készíti a kiadó olyan sorozatainak újabb és újabb részeit, mint a Madden, a NASCAR, az NCAA Football, és az NFL Street. Saját fejük fölül is el akarják oszlatni az átkot, megmutatva, hogy képesek másra is, nemcsak – kétségtelenül remek – sportcímek szériahegesztésére.

Ez a nagy felbuzdulás persze annak köszönhető, hogy a profitot a gigantikus szuperprodukciókban látó filmgyárak az utóbbi években rátaláltak a szuperhősökre, és – elsősorban a képregényeket szinte mindennapi kenyérként faló amerikaiak milliói körében – ez igen kedvező fogadtatásra talált. Nyilvánvaló, hogy az új film hatására ismét Superman-láz tör majd ki, és az EA-Tiburon páros épp ezt, azaz a régi és új rajongókat célozza meg. Épp ezért a játék egyik mottója: a Man of Steel minden akciójának heroikusnak, látványosnak, és gigantikusnak kell lennie; Hulk, Batman, Spider-Man, Daredevil, az „X-emberek" minden tudása, képessége és cselekedete csak

HA MEGDOBNAK ZÖLD SUGÁRRAL, DOBD VISSZA PENÉSZES KENYÉRREL.

SUPERMAN A FILMVÁSZNON

A *mítoszt* Richard Donner teremtette meg, ő készítette el az első Superman mozit 1978-ban (Christopher Reeve mellett Lois Lane Margot Kidder, Lex Lutor Gene Hackman volt). Az ezt követő három epizód aztán egyre gyengébb formát mutatott (főleg a 3. és 4.), és 1987-ben Clark Kent nyugdíjba vonult a filmvászonról, a többi szuperhőssel egyetemben. Az utóbbi években aztán, hála a modern technikának, a CGI-nek, a világ ismét felfedezte a csudás hősök látványos világát, így Bryan Singer, aki annak idején a Közönséges bűnözőkkel örökre bevéste nevét a hozzám hasonló mozimániások szívébe és agyába, az X-men két részével biztosra ment, és sikert aratott. Valószínűleg ennek a – kétségkívül anyagilag jövedelmező – kommerszesedésnek köszönheti a velem egyidős (bocsánat a személyeskedésért) mester, hogy a Warnernél tíz éve



hánykolódó; számtalan direktort és írót megjárt új Superman mozi terve végül nála landolt. Singer áthozta kedvenc „kemény magját" az X3 forgatásáról (Newton Thomas Sigel operatőr, Dan Harris és Michael Dougherty forgatókönyvíró, John Ottman zeneszerző), hogy határidőre tető alá hozza a 180 millió dolláros szuperprodukciót. Az első meglepő döntés a főszereplő személye volt, ugyanis egy viszonylag ismeretlen, '79-es születésű, eddig főleg TV-sorozatokban szereplő színész, a fiatal Reeve-re kísértetiesen hasonlító Brandon Routh lett a kiválasztott (Reeve egyébként az őt híressé tévő filmszerep előtt szintén egy szappanoperában tündökölt). Luthor Kevin Spacey lesz (yesss!), Lois pedig Kate Bosworth. A sztori tulajdonképpen az első két rész folytatása: Superman öt év távollét után visszatér a Földre; Metropolis közben lassan megtanulta, hogyan kezelje saját maga a problémákat,

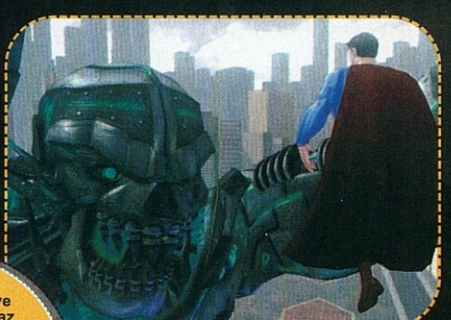
sőt Lois is új társra talált, miközben Lex Luthor természetesen világuralmi terveit készíti elő. Az Acélembernek tehát mind ősellenségével, mind szerelmi riválisával fel kell vennie a harcot. A film egyébként már megnyert egy csatát: a világ legnagyobb képregényes összejövetelén, a San Diego Comic-Con rendezvényén tavaly levetítettek egy rövid részt a készülő filmből, melyre az ausztráliai forgatásról Singer is hazarepült. A rajongók a vetítés végén ovációban törtek ki, és hosszan éltették a rendezőt. És ez, ebben a közegben, bizony komoly fegyvertény, no meg számunkra is biztató előjel: jó kis mozi lesz ez. Legalábbis, reméljük...

bemelegítés, edzőmeccs lenne hősünk számára. A játék első pillanatától kezdve képesek leszünk az Acélemberrel a legelképesztőbb mutatványokra, melyek legfontosabbika természetesen a repülés. A talajról úgy pattanhatunk el, mintha egy bivalyerős sugárhajtómű lenne

hősünk hátára szerelve, és pillanatok alatt elérhetjük a 300 mérföldes (482 km) óránkénti sebességet, hogy az eget egy Boeing 747-es erejével, és egy vízben cikázó karcsú delfin eleganciájával és könnyedségével szeljük át. Egyelőre a konzolos irányításról tudunk beszámolni (de mint a hasonló játékoknál, PC-n is ajánlott lesz beszerezni hozzá egy gamepadot), eszerint a bal karral lehet előre és hátra, valamint oldalirányban mozogni, a jobbal emelkedni-süllyedni, a kettő ügyes kezelésével különféle trükköket bemutatni és speciális mozgásokat végrehajtani (úgy egy műrepülős-légiakrobatikás show szintjén). Jogos persze a kérdés, hogy ha mindkét kart igénybe vesszük, mivel mozgatjuk a kamerát? Nos, a Tiburon amolyan PC-s technikával erre egy automatizmust épített be, mely Superman helyzetéből, mozgásából, és környezetének kiértékeléséből számítja ki a megfelelő kamerapozíciót, ettől a külső szemlélő számára minden „repgyakorlat" moziszerű élményt nyújt. Merész döntés, hiszen az elmúlt években számos alaposan elrontott automata megoldás szenvedő alanyai voltunk, de szavazzuk meg a bizalmat a fiúknak. Akinek pedig ez a tempó is lassú, egyetlen gombnyomással áttörheti a hanghatárt, ami a gyakorlatban 750 mph (1200 km/h) sebességet jelent, ekkor a kamera átvált belső nézetbe, elmosódik a környezet, és lehet üvöltení, sikítani vagy kiszöktetni a kis Vukot, kinek-kinek egyénisége szerint – az élmény mindenesetre mellbevágónak ígérkezik. A következő megalapozott kérdés az, hogy ilyen tempót hogy lehet kordában tartani; a fejlesztők erre a problémára egy amolyan szervórendszert találtak ki, azaz ha feltűnik egy magas épület, és elmozdítod mondjuk a jobb kart felfelé, ezzel tudomására hozod a mechanizmusnak, hogy ki akarod kerülni azt, és a többit megold-

ROBOT BARÁTUNK ELHATÁROZTA, HOGY ÁTRENDEZI A VÁROS LÁTKÉPÉT...

ja helyetted, azaz rásegít az irányításra annyira, hogy meg tudd oldani ezt a mutatványt. Ha azonban nem nyúlsz semmihez, a játék nem szól bele a dolgodba, és nekirombolhatsz az objektumnak, a többi aztán a fizikán múlik. A repülést az Acélember szuperérzékei is segítik: a röntgenlátás, mellyel egy épület belsejét is feltérképezheted, illetve az extrahallás, amely



radarként funkcionál, és azonnal tudatja hősöddel, ha a város bármelyik szegletében kritikus helyzet alakul ki. A vész- és kárelhárításra aztán jöhetnek a szupererők; a tűzbillentyűvel akár hő-, akár fagysugarat lehet lövellni, mégpedig a lenyomás erejének függvényében, így szabályozható a beavatkozás mértéke és kihatása. Természetesen a filmekben megcsodált és megkedvelt, nemföldi izomerő is rendelkezésre áll, hogy például egy leszakadni készülő viaduktot megtarts, míg a vonat átrobog a sineken, de ugyanezt hívhatod segítségül, hogy ha körbeveszi hősödet az ellen, a földre ütve a lökéshullám leüsse őket a lábukról, vagy egy jól irányzott pofon földkörüli pályára állítsa a figurákat. Mindezen erőket természetesen kombinálhatod is egymással, rettentő kombókat hozva létre. Mivel Superman gyakorlatilag elpusztíthatatlan, nyilvánvalóan a fejlesztőknek ki kellett találni

INFO

Christopher Reeve súlyemelő trénere az első, 1978-as filmnél a brit bajnok David Prowse volt, aki aztán Darth Vader-t alakította a Star Warsban. A mostani filmhez Brandon Ruth 10 kilónyi izmot gyúrt magára.

valami rendszert, amivel korlátozzák a játékosok pusztító kedvét, no és nem teszik unalmas „rombolj szét mindent agyatlanul" sablonná a stuffot. Illetve – nem is kellett sokat gondolkodniuk, hiszen a képregényekben erre is készen állt a megoldás: hősünk legfőbb jellemzője nem az életerő, hanem a „stamina", azaz az állóképesség, energia. A szuperképességek használata, a repkedés mind leszívja ezt, sőt az is, ha nem az ártatlanok védelmére használod fel ezeket; amennyiben túl sok áldozat pusztul el amiatt, hogy nem siettél időben a védelmükre, vagy épp egy tömött iskolabusszal csaptad hókon ügyeletes ellenfeledet (azaz leiskoláztad, bocsánat), üzemanyagod elfogyhat, és arra sem leszel képes, hogy pótold azt. Mert persze lehet regenerálni, éppen úgy, mint a „mesében", azaz felrepülve a sztratoszférába és tovább, oda, ahol hősünk szülőbolygójának napja feltölti őt friss, kriptonikus naftával.

Maga a játékmechanizmus gyakorlatilag a GTA újkori sorozata által közkinccsé és népszokássá tett szisztémán alapul, azaz van egy hatalmas világ, melyet mindenféle korlátok nélkül szabadon bejárhatsz, és ott mindennel interakciózhatsz. Természetesen lesz egy sztorivonal, erre felfűzve fő- és mellékküldetések, melyeket előbb-utóbb kénytelen leszel lepörgetni, ha tovább akarsz lépni. Emellett számos minijáték is vár, melyben értékes upgrade-pontokat lehet begyűjteni, hogy a különféle képességeket magasabb szintre emeld. A rajongók partedlit köthetnek a nyakukba: a folyamatos nyálcsorgás garantált, hiszen Superman szinte összes híres ellenfele tiszteletét teszi, ráadásul nemcsak a hasonló stílusú játékoknál kissé már unalmas rítussá degradált szintzáró „bossfight" keretében, hanem egy-egy teljes, többfordulós etapban kell leküzdeni mind a főnököt (akár többször is megnevelve), mind számos csatlósát. Az viszont sablonos, ám ezúttal nem negatív értelemben, hogy a főgonoszok legyőzésében nemcsak a speciális képességekre kell támaszkodnod, hanem sok esetben meg kell találnod a figurák gyenge pontját, illetve alkalmazkodni kell a környezethez, felmérve a lehetőségeket, hiszen minden objektum felhasználható a küzdelemben, és sokszor az ilyen partizánkodás a csata gyors és legkisebb kárral, legkevesebb áldozattal járó megoldásának kulcsa. Mindeközben, hogy végképp ne unatkozz, egy másik mellékszál is beköszön, maga az anyatermészet, azaz hol egy tornádó, hol egy tűzvész, árvíz, vulkán vagy földrengés pusztítása elől kell a polgárok alkotta nyájat biztonságba terelni, hiszen amint fent írtam, ha ők odavesznek, hősödnek nem lesz ereje móresre tanítani a rosszfiúkat. A város összes lakója éli saját kis hétköznapi életét (ha hétköznapinak tekinthető az, hogy egy kék-piros pizsamás fószer hangsebességgel eldörgöl a fejük felett), és lereagálnak mindent, úgyhogy tényleg oda kell rájuk figyelni; „sajnos" hősünk ugyebár jófiú, tehát autókat legfeljebb a városi roncstelepen zúzhatsz büntetlenül, és nem ajánlott ötszázzal bezúgni egy kávéház kirakatába sem... A stuff egyelőre erősen szingliben virít, de tervbe van véve többjátékos üzemmód is, ám erről több információ nem szivárgott ki.

A játék fő helyszíne természetesen a legendás Metropolis, mely 80 négyzetmérföld, azaz kb. 200 négyzetkilométer kiterjedésű, és a GTA San Andreashoz hasonlóan a környező tájat is bejárhatjuk több kilométer szélességben. A mítosztól nem sokban tértek el az alkotók, tehát a hatalmas, mintegy kilencezer épületből álló város közepén, mint egy acélból, üvegből, és élőlényekből összegyúrt szív, ott lüktet a futurisztikus New Troy, a Hyper Sector ultramo-

SOHA AZ ÉLETBEN NEM GONDOLTAM VOLNA, HOGY EGY ROBOTNAK IS LEHET ILYEN DÖBBENETESEN BÜDÖS SZÁJSZAGA

MOST EGY PICIT MEGSZURKÁLLAK EZZEL A FELHŐKARCOLÓVAL...

A KONDENZCSÍKNAK NEM CSAK FURCSA SZÍNE, DE FURCSA SZAGA IS VOLT...

dern épületeivel és a Suicide Slum lepusztult gettójával. Ha pedig megunod a nyüzsgő várost, visszahúzódhatsz a jó öreg főhadiszállásra, a „Magány erődjébe", azaz a Fortress of Solitude falai közé, mely, mint tudjuk, az északi sarkponttól 130 mérföldre délre, mélyen a fagyos sziklákba vájva várja gazdáját. Itt hajthatod végre a fejlesztéseket, tágíthatod a stamina és a sebesség üzemanyagtartályának térfogatát, tanulhatsz meg új trükköket, mozdulatokat, kombókat, no és persze itt pakolhatod fel a kis házi múzeum polcaira a játék során begyűjtött trófeákat és relikviákat is.

NEM IS KELLETT SOKÁIG VÁRNI, HAMAROSAN MEGKEZDŐDÖTT A KI TUD SZŰRÖSABBAN NÉZNI VERSENY DÖNTŐJE.

Az EA és a Tiburon hatalmas energiákat fektet a fejlesztésbe. A látvány maga elképesztő, mondjuk egyelőre érthetően az XBOX 360-on létező verzió képei jelentek meg, amik azért

az lenne a furcsa, ha rosszul néznének ki, de az animátorok, a grafikusok, a modellezők és a vizuális brigád egyéb napszámosai hónapokat töltöttek csak a tervezéssel és kutatással, hogy minden izom a helyén legyen a karaktereken, és megtöltsék élettel a játék univerzumát. A hangcsapat sem gyenge, első embere az a Peter J. Lehman, aki az egyik legjobb hollywoodi hangvágó, és tagja volt annak a gárdának, mely ebben a kategóriában elvitte az Oscart 1996-ban, a Rettenthetetlenben nyújtott munkájáért, és ígérik, a hangrobbanástól a Doppler-effektusig minden a helyén lesz, olyan élményt nyújtva, mintha ugyanazt hallanánk, mint Superman – ez mondjuk egy nyolcszázzal bemutatott dugóhúzó vagy orsó esetében elég jól hangzik (szó szerint is). A kétórányi, nagyzenekarral rögzített hangzóanyagot Colin O'Malley jegyzi, aki talán kevésbé ismert, de 2004-ben Emmy-díjra jelölték egy dokumentumfilm zenéjének megkomponálásáért, tehát nem tehetségtelen figura ő sem. Persze a John Williams-féle főtéma is helyet kap a játékban, és az összes színészt sikerült leszerződtetni, így minden karakter filmbeli hangján szólal meg. A fejlesztők felbéreltek két ismert, de egyelőre meg nem nevezett forgatókönyvírót is, akiknek az a feladatuk, hogy új, a 60 éves legendáriumba illő részeket írjanak hozzá a sztorihoz, és a játék azoknak is meglepetést okozzon, akik látták a mozit.

Az előbbi bekezdés alapján tehát úgy tűnik, az új Microsoft konzol tulajai, egy megfelelő HD-tévén és hangrendszeren nadrágcserés élményre készülhetnek fel. Ugyanakkor persze az a kérdés, hogy a régebbi konzolok és a PC-k tulajdonosai mit kapnak a pénzükért, még lebeg, mint Superman köpenye a langy esti szélben, de úgyis meglátjuk hamarosan, minthogy azt is, mit sikerült a fenti, szépen szóló fogadkozásokból a lelkes floridai fiúknak megvalósítani. Már úgyis a hype-szakadék felett kifeszített kötélen mackóztam, míg ezt a cikket írtam, így nem akarok még jobban elszállni az ígéretek keltette orkánban,

maradjunk az „erősen bíztató" kitételben, az még nem ártott meg senkinek. Aki szereti a stílust, és/vagy az Acélembert magát, akinek – mint például nekem – a szuperhős fogalma egyet jelent az ő nevével, mindenesetre reménykedjen, hiszen, mint tudjuk, a remény hal meg utoljára. Superman pedig soha. Mert mi lenne akkor velünk?

Kredenc

PLETYKÁK

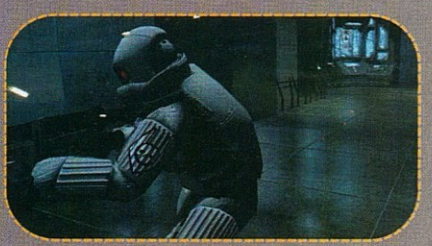
Itt a tavasz, mégis, mikor csiripeljenek a madarak ennél jobban? Oké, öcska közhely volt belátom, de igaz. Például, itt van a hír, miszerint nem egy, hanem mindjárt két **Call of Duty** folytatás is készülődik. Az egyik állítólag marad a II. világháborús környezetben, és a normandiai kitörési kampányra koncentrál, míg a másik modern időkben, közel-keleti terroristák szerepeltetésével riogat. Az utóbbinak már a címét is tudni vélik egyesek (Call of Duty: Modern Warfare), és azt is, hogy a WWII-essel egyetemben PC, PS2, PS3, Xbox, és Xbox 360 platformokra érkeznek – tessék kapaszkodni – három hónap eltéréssel.

Maradjunk a folytatásoknál: az Electronic Arts nagyon bízik a **The Godfather** sikerében, olyannyira, hogy már a folytatásokat tervezi. A hírek szerint trilógiát terveznek, vagyis nemcsak második, de harmadik rész is lesz.

A Monolith-nál is „folytassa" hangulatban vannak, méghozzá a **F.E.A.R.** ügyében, de ez a feladat nem is olyan egyszerű. Ugyanis a fejlesztő immár a Warner Brothers felügyelete alatt áll, de a játékkal kapcsolatos jogok (legalábbis a címé) a Vivendinél maradtak. A munkálatok mindenesetre beindultak, csak lesz idejük egy új címet is kitalálni addig...

Fő csapásirány a PC, a konzolváltozatok csak azután jöhetnek szóba.

Folytatások még? Ti akartátok: a Bethesda sem nyugszik, alighogy kijött az Oblivion, máris rávették magukat a továbbiakra. Pete Hines, a csapat PR-osa elkottyintotta egy interjúban, hogy a játékhoz terveznek kiegészítőt, készül a folytatás, vagyis lesz **Elder Scrolls V.**, és az egyik csapat nekiugrott a Fallout 3-nak is. Fincsi! Na és akkor most egy kis **Half-Life 2** sokk: nem lesz **Aftermath!** Helyette Episode One címmel érkezik a kiegészítő (sőt a hírek szerint az Episode Two is készülget). Ebből (na meg a Valve-osok nyilatkozataiból) kikövetkeztethető, hogy sorozatot terveznek a srácok; inkább azt az elvet vallják, hogy nem várnak olyan sok időt



egy hasonló mélységű játék kiadásával, hanem apránként, darabokban, de sűrűbben jelentkeznek majd némi játszanivalóval (hmm, egyre divatosabb ez a felfogás mostanában, meglátjuk bejön-e).

Vin Diesel neve már a játékiparban sem hat ismeretlenül, hiszen a Tigon Studios nevét hozzá köthetjük, és a Chronicles of Riddick sem volt rossz játék. Nos, most a Midway Games új játéka kapcsán merült fel a „színészóriás" neve: a **Wheelman** egy next-gen akció/kaland lesz, melyben Vin egy profi sofőrt alakít, aki még visszatér egy utolsó körre, barátnője megmentéséért. A dologból film is készül, mindkét produkció 2007 elejére várható.

JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD

PC

- MIDWAY
- MIDWAY
- WWW.MIDWAY.COM
- 2006. IV. NEGYEDÉV
- HYPE FAKTOR: 8

JOHN WOO ÉS A MIDWAY ELKÉSZÍTI A HARD-BOILED CÍMŰ FILM FOLYTATÁSÁT, EGY JÁTÉK KÉPÉBEN. MÁR ALIG VÁRJUK.

Nem tudom, ki, hogy van vele, de személy szerint imádom az ázsiai filmeket. Nagyjából mindegy, hogy Kurosawa Rashomonját, Takashi Miike Visitor Q-ját, Jackie Chan Részeges karatemesterét, vagy éppen Chan-wook Park Oldboy-át teszem be a DVD lejátszóba, biztosan jól fogok szórakozni.

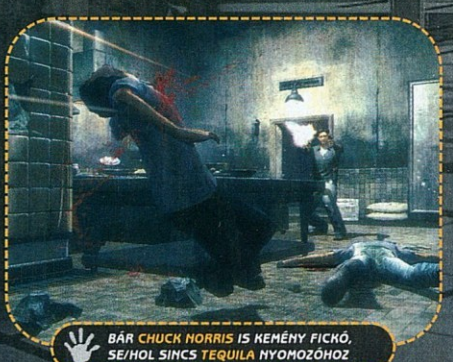
Minden hangulathoz, minden alkalomhoz, és minden stílusban találunk néhány csúcsminőségű távol-keleti filmet, amit egyszerűen jó, felfrissítő érzés megnézni. Bizony, az ázsiai filmipar egyáltalán nem szenved ötlethiányban, sőt, Hollywood az elmúlt években előszeretettel forgatja újra – saját tálalásában – a legsikeresebb, legötletesebb japán és koreai produkciókat. De ne kalandozzunk el nagyon, hiszen nem azért ültünk össze eme cikk fölött, hogy ezt a – sajnálatos? – trendet véleményezzük.

Jelen karakterhalmaz egyetlen célból rendeződött szöveggé, és ez pedig nem más, mint John Woo. Persze ez egy egészen apró sarkítás, de azért csak vessünk egy pillantást a hongkongi direktor személyére.

Akinek nem mond sokat a név, annak talán többet jelentenek az általa rendezett filmek címei: *Mission: Impossible 2*, *Hiába Futsz*, *A felejtés bére*, *Ál/Arc*, *Rés a Pajzson*, satöbbi. Moziszakértő olvasóink húzzák a szájukat, mert a mester Hongkongban forgatott filmjeit nem soroltam fel, holott azok között rejtőznek a legínyencebb falatok. Ilyen például a *Better Tomorrow 1-2*, a *Once a Thief*, a *The Killer*, és a *Hard-Boiled* is. Furcsa, de az utoljára említett filmcsoport alkotásait nem csak a közös rendező, de a főszereplő személye is összeköti. Ez a fickó nem más, mint a nagy Chow Yun Fat.

Mit mutatott a közönségnek ez a páros a fent említett filmekben? Akik nem látták őket, azoknak elmesélem: vérpezsdítő akciót, adrenalindús pisztolypárbajokat, kemény verekedéseket, viszonylag jó történeteket, stílushegyeket, és a végére még egy kis vérpezsdítő akciót.

De miért is tartunk kiselőadást az ázsiai filmekről, azon belül is John Woo akciórendező Chow Yun Fat közreműködésével készített műveiről?



BÁR CHUCK NORRIS IS KEMÉNY FICKÓ, SE/HOL SINCS TEQUILA NYOMOZÓHOZ

Az ok prózaian egyszerű: a cikk apropójául szolgáló játék, a Stranglehold ismét összehozta a jól összeszokott párost, akik megint valami pörgős akciózáson dolgoznak, ám ezúttal nem a mozivásznon láthatjuk a végterméket, hanem saját képernyőinken, interaktív formában!

Tavaly, az E3 során napvilágot látott egy igen kellemes kis videó a játékból, ami annak rendje,

s módja szerint megtévesztett minket. Ha visszaemlékezünk, ez pontosan az az időszak, amikor a next-gen konzolokat sorra előrerenderelt filmecskékkel reklámozták, aztán szépen lassan kiderült, hogy ezeknek közük sincs a játékok valódi grafikájához. Így volt ez a Stranglehold-dal is, szép kövér render animáció volt az első bemutató, és habár ez túl sok mindenen már nem változtat, de irgalmatlanul hangulatosra sikerült az az apró videó. John Woo keze nyoma mindenhol felismerhető volt, és ez már önmagában is széles vigyort csalt az arcomra.

REPÜLÉS KÖZBEN NEM SZABAD MEGZAVARNI TEQUILA NYOMOZÓT, MERT ATTÓL FELETTÉBB MORCOS LESZ...

Majdnem egy év eltelt, és a tavalyi E3 óta most hallottunk először a Stranglehold háza tájáról. Kiderült, hogy Chow Yun Fat digitális másának, a játékvilágnak, valamint a stílusos pisztolypárbajoknak a megjelenítéséért nem más, mint az Unreal 3.0-ás motor a felelős. Ez a motor olyan játékokat hajt, mint például a Gears Of War, a Project IM, a Huxley, vagy az Unreal Tournament 2007. Noha még egyik sem jelent meg, az előzetes képekből már tudjuk, hogy a grafika sehol sem lesz kispályás. Mindenhol részletes textúrák, poligongazdag környezet, és gyönyörű karaktermodellek villognak!

CSAK ÚGY REPKEDTEK A RUHAFOGASOK A HARC HEVÉBEN...

Egészen eddig a sötétben tapogatóztunk, ám végre valahára megpillanthattuk a Stranglehold-ot futás közben. Éppen itt volt már az ideje, hogy megcsillogtassa tudását előttünk is. Nos, a tavalyi E3-as render-videótól még elég messze van a grafika, azonban ezt mindenképpen jó dolognak tartom. Abban az animációban látszott, hogy nem volt elég idő a legkisebb részletekig lecsiszolni a képeket, és minden túlzott műanyaghatást keltett. A játék jelenlegi grafikája csodálatos. Chow Yun Fat karaktermodellje (Inspector Tequila) bámulatos, nagyfelbontású textúrák csillognak rajta mindenhol. Szerencsére nem maradt meg a renderből ismert műanyag hangulat, minden éles, és csak az csillog, aminek csillognia kell.

A játékmenet tulajdonképpen a Max Payne sorozatra hajaz, ám azt tudnunk kell, hogy hányatott sorsú New York-i zsarunk rengeteg elemet vett kölcsön John Woo, és a többi hongkongi rendező akciófilmjeiből. Ennek megfelelően úgy gondolom, hogy Tequila felügyelő és Max Payne kiegyezhetnek egy döntetlenben.

Chow Yun Fat tudományának nem ott lesz vége, amikor lassan úszva vetődünk, s közben jobbrabalra puffogtatunk a két kilenc milliméteressel. Rengeteg variációt, és akrobatikus mutatványt építettek be nekünk a fejlesztők, így sokkal többről beszélhetünk majd, mint szimpla vetődésekről.

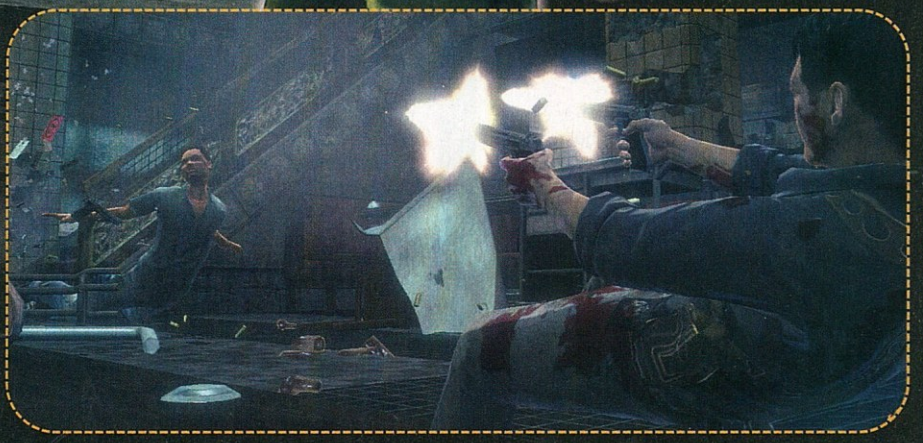
A lövöldözések mellé képzeljük el a látványos közelharcrendszert is. Ez nagyjából olyan kaliberű bunyókat hoz majd nekünk, mint a Max Payne első részéhez készült lenyűgöző Kung-Fu mod, tehát mindenki felkötheti a liberóját.

Teljesen mindegy, hogy könnyű, vagy nehéz fokozaton játszunk majd, elkerülhetetlen, hogy karakterünk megsérüljön. Ekkor nem csak az életerő-csíkunk apad, hanem a modellre vérnyomok, sebhelyek kerülnek, amiktől persze megfelelő kezelést követően megszabadulhatunk.

Szerencsére nem csak szegény Chow Yun Fat amortizálódik. A fejlesztők megoldották, hogy a környezet is teljesen elpusztítható legyen. Erre nem tudok jobb példát felhozni, mint a Mátrix első részéből az emlékezetes váróteremben lezajlott lövöldözős jelenetet. Ott is aprózódott a beton, hullottak a csempék, és a végén maradt egy nagy romhalmaz a lobbyból. A kóderek ígérete szerint a Strangleholdban is legalább ilyen, ha nem ilyenebb jelenetekkel találkozhatunk majd.

Jól hangzik mindez? Akkor nincs is más teendőnk, mint beszerezni egy next-gen konzolt, vagy egy egészen izmos PC-t, és hosszú tavaszi-nyári-őszi álomra hajtani a fejünket. Bizony, John Woo és Chow Yun Fat – előreláthatólag – izgalmas akciójátéka csak év végén fog megjelenni. Addig reménykedhetünk, hogy nem halasztják el 2007-re. Mi már tűkön ülve várjuk!

Dante



REMAKE LÁZ

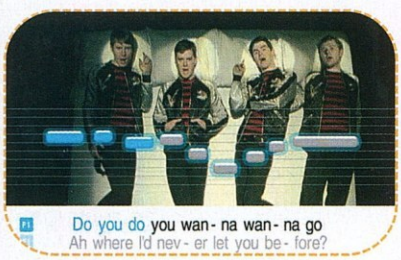
Mint tudjuk, egész Hollywood remake lázban ég. Teljesen mindegy, hogy a hazai klasszikusokat forgatják újra, vagy éppen az aktuális ázsiai sikereket, de ők újraforgatnak. Martin Scorsese például – aki mindenhol nagy névnek számít – éppen a The Departed című filmet forgatja Matt Damon, Leonardo DiCaprio, Jack Nicholson, Mark Wahlberg és Martin Sheen közreműködésével. Igazán impozáns stáb, azonban csak kevesen tudják, hogy ez a 2001-es Infernal Affairs című, kegyetlenül jó hongkongi kriminek a remake-je. Azt talán még kevesebben tudják, hogy a 2004-es, a Jennifer Lopez és Richard Gere főszereplésével készül Shall We Dance című film is egy japán mozi amerikai újrája. Még ez sem elég, bizonyos hollywoodi stúdiófőnökök megkörnyékezték az Oldboy rendezőjét, Justin Lint, hogy ugyan, forgassa már le még egyszer a nagysikerű koreai filmet, ezúttal amerikai köntösben.

■ 500-AS TÉMA - 6.000.000 WOW USER

A világszerte nagy népszerűségnek örvendő Word of Warcraft állandó előfizetőinek száma a forgalmazó-fejlesztő Blizzard hivatalos közleménye szerint 2006. március első hetében meghaladta a 6 milliós álomhatárt. A cég szerint a havi előfizetők tábora tovább fog növekedni, az újabb és újabb teljes nyelvi támogatások beépítésével. A WoW már jelenleg is 3 világnyelven (angol, francia és német) játszható, amit negyedikként hamarosan a spanyol fog követni. E lendületet látva könnyen megjósolható, hogy a nyelvi változatok a közeljövőben még tovább fognak bővülni. A tervezett újabb fejlesztések finanszírozása nem lehet probléma: a Blizzard konyhájára csak a havi WoW előfizetésekből közel 18 milliárd forintnak megfelelő összeg folyik be.

● PARTY JÁTÉKOK

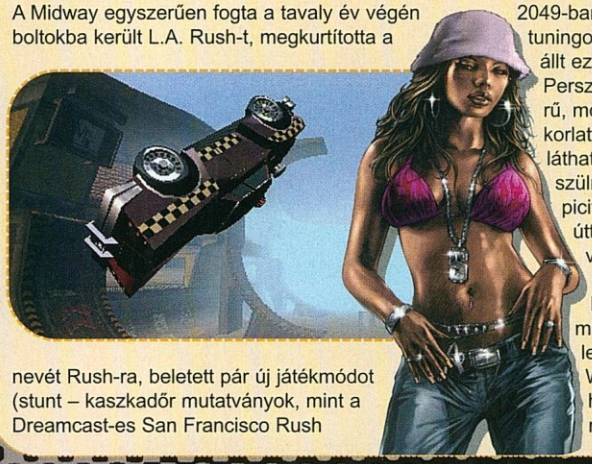
A SingStar sorozat főleg a slágergyanús szerzemények kedvelőinek kedvezett... idáig. Magunk is elgondolkodtunk már, hogy milyen is lenne ugyanez hozzánk közelebb álló zenékkel. Imáink – na és



még sokaké – meghallgattattak (már csak azt nem tudjuk, milyen indokkal bújhatunk ki ezentúl, ha spontán karaokoe party-ra kerülne sör, izé sor), áprilisban érkezik a **SingStar Rocks!,** némileg rockosabb zenékkel, több gitárnyúzással. Az előadók azért nem a kőkemény, inkább a dallamosabb kategóriából kerültek ki (The Killers, Hole, Franz Ferdinand, Stereophonics, Blur, …). Mindenesetre az olyan zenék kedvelői se keseregjenek, ki tudja mit hoz a jövő (talán egy SingStar Hard & Heavy - Guitar Hero Special Edition-t :)

■ RUSH ■ 2006. SZEPTEMBER
■ MIDWAY STUDIO – NEWCASTLE / MIDWAY

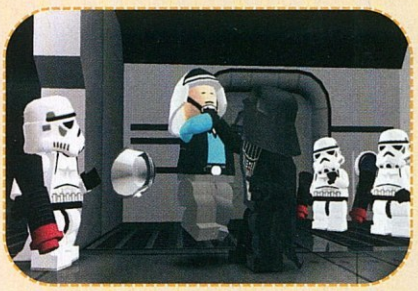
A Midway egyszerűen fogta a tavaly év végén boltokba került L.A. Rush-t, megkurtította a nevét Rush-ra, beletett pár új játékmódot (stunt – kaszkadőr mutatványok, mint a Dreamcast-es San Francisco Rush 2049-ban és battle – power-up-okkal tuningolt küzdelem) és már össze is állt ezáltal a vadi új PSP stuff. Persze a dolog nem ennyire egyszerű, most dolgoznak az elmélet gyakorlattá varázslásán a srácok, előreláthatólag szeptemberre el is készülnek. Nézzük azért ennél egy picit konkrétabban: a helyszín ezúttal is Los Angeles, 50 különféle verdával száguldozhatunk (melyből 36 egész biztosan licencelt lesz), akad majd 30 új misszió, és lesz wi-fi-s multizási lehetőség is. A hype faktort a West Coast Customs (pimpelhetőség terén) és Lil Kim (zenei oldalról) garantálja.



■ LEGO SW II.: THE ORIGINAL TRIOLOGY ■ 2006. ŐSZ
■ TRAVELLER'S TALES/ LUCASARTS

PC PS2 XBOX GC GBA PSP DS

Már február elején elindult a pletykálkodás, hogy a két ismert univerzum (a LEGO és a Star Wars) ismét egyesíti erőit, és a hónap közepére mindez megerősítést is nyert. A fejlesztésért továbbra is a Traveller's Tales felelős, az Eidos-tól azonban megvonták a kiadás jogát, és LucasArts végzi el eme feladatot. Mint az a címből kiderül, ezúttal a klasszikus, első (időrend szerint második) trilógia kerül feldolgozásra, azaz Luke-kal, Leiával, Han Solóval és a többiekkel találkozunk majd. Az újdonságok közül mindenképp figyelemreméltó, hogy az első rész karaktereit importálhatjuk, így több, mint 100 játszható szereplőnk lesz (ennek tetejébe még alakíthatjuk is őket, vagy kreálhatunk újat), azokon a pályákon pedig, ahol járművel haladunk, teljes szabadságot kapunk, vagyis nem kell többé egy megadott útvonalat követni. Rengeteg új mozgás, támadás és extra tárgy várható, csak az őszt kell kivárni. Ha belegondolunk, hogy az előző mekkora siker volt, akkor ez lazán túlszárnyalja majd, hiszen az eredeti trilógia sokkal népszerűbb.



■ SPY HUNTER: NOWHERE TO RUN ■ 2006. II. NEGYED
■ TERMINAL REALITY / MIDWAY

PS2 XBOX

A Spy Hunter már soha nem lesz olyan, mint volt (istenem milyen szép is volt az a felelőtlen, primitív száguldozás ZX Spectrumon). A legfrissebb epizód a Spy Hunter: Nowhere to Run nevet kapta, és már a harmadik a széria közelmúltban történt felmelegítése óta. Ezúttal a szokásosnál is több újdonsággal készültek a fejlesztők: most már nem csak az Interceptoré a főszerep, a földön, vízen történő száguldozás mellett immár gyalogos missziókra is számíthatunk, ugyanis egy third person típusú rész is beépítésre kerül. A hősünk kinézete egyébként Dwayne „The Rock" Johnsonéra hasonlít kísértetiesen, ami persze nem a véletlen műve. A játék majd csak valamikor az év második felében, nyáron jelenik meg, célplatformoknak PS2 és Xbox, azaz a kurrens generáció tekinthető.

PC dome

PC Dome o

shop.pcd

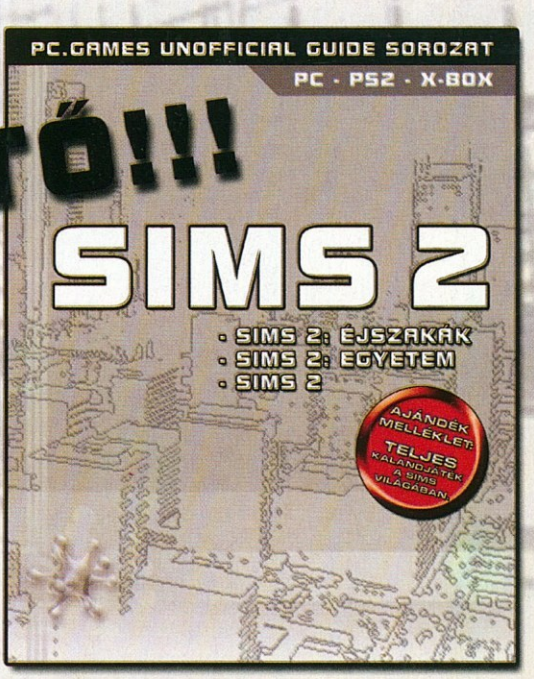
5000 Ft alatt

Battlefield Vietnam
Codename Panzers: Phas
Counter-Strike 1 Antholog
Day of Defeat: Source

2000 Ft alatt

Chrome Gold (H) 1919 Ft
Codename Panzers: Phase One (H) 1490 Ft

MÁR RENDELHETŐ!!!



A LEGNAGYOBB
A LEGTELJESEBB

JEGYEZD ELŐ MOST ÉS ZSEBELD BE
A KÖNYVHÖZ JÁRÓ AJÁNDÉKOT!

MINDEN ELŐRENDELŐ EGY DVD-T KAP AJÁNDÉKBA SIMS 2 MODOKKAL, KIEGÉSZÍTÉSEKKEL!

ELŐJEGYEZHETŐ: 06-1-379-7989 vagy GAME MASTER 1325 Bp. Pf.: 315

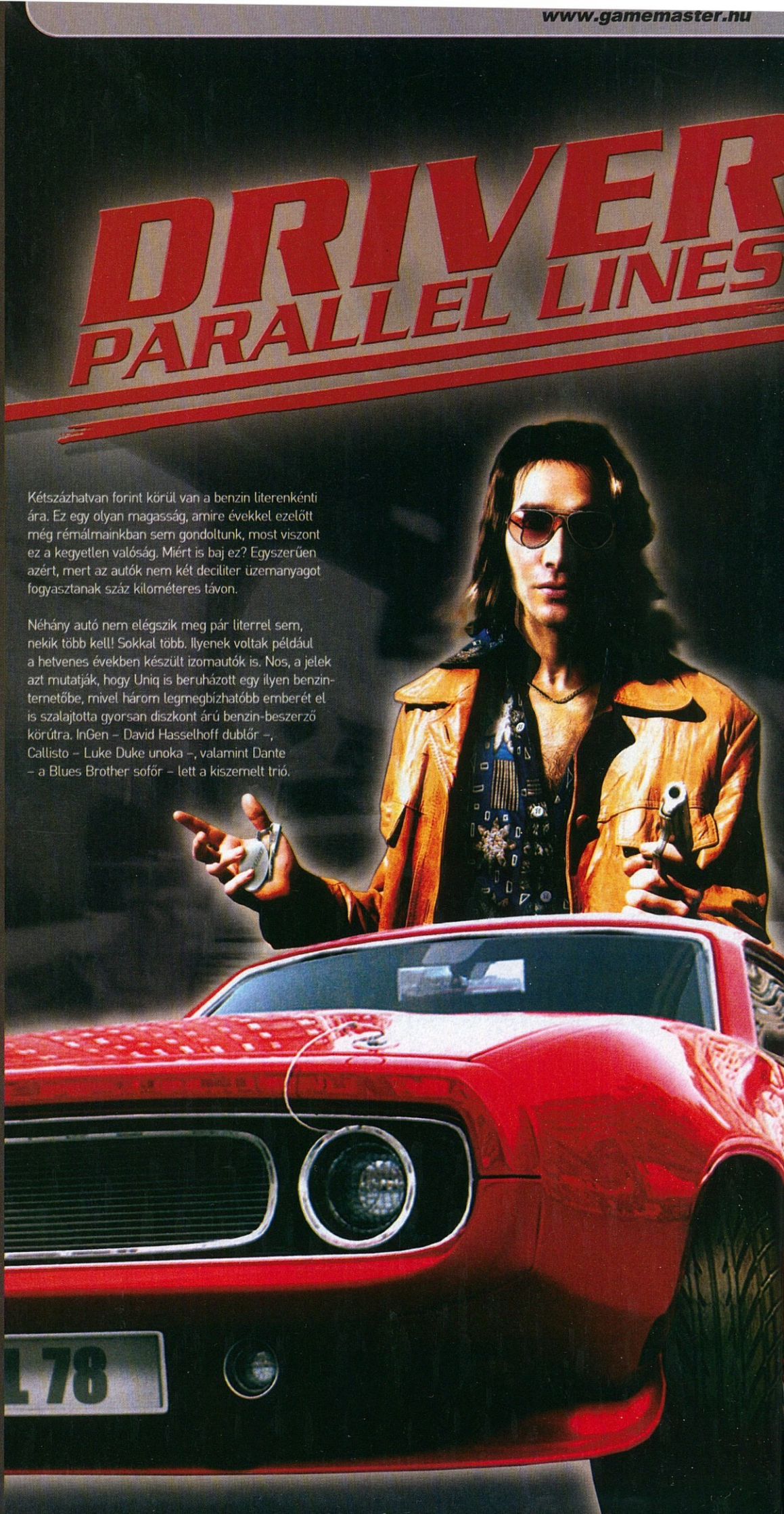
PC PS2 X-BOX GC X-BOX 360 PS3 GBA PSP DS

REVIEW

36 DRIVER: PARALLEL LINES
40 THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
44 TOMB RAIDER: LEGEND
48 RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION
48 PRO EVO SOCCER MANAGEMENT
49 SOCOM 3: US NAVY SEALS
49 AND1 STREETBALL
50 CRASHDAY
51 TOURIST TROPHY
52 THE REGIMENT

TOVÁBBI HÍREK, CIKKEK, INTERJÚK: WWW.THEPLAYER.HU

DRIVER PARALLEL LINES



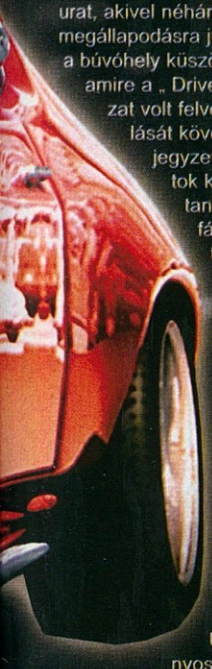
Kétszázhatvan forint körül van a benzin literenkénti ára. Ez egy olyan magasság, amire évekkel ezelőtt még rémálmainkban sem gondoltunk, most viszont ez a kegyetlen valóság. Miért is baj ez? Egyszerűen azért, mert az autók nem két deciliter üzemanyagot fogyasztanak száz kilométeres távon.

Néhány autó nem elégszik meg pár literrel sem, nekik több kell! Sokkal több. Ilyenek voltak például a hetvenes években készült izomautók is. Nos, a jelek azt mutatják, hogy Uniq is beruházott egy ilyen benzintemetőbe, mivel három legmegbízhatóbb emberét el is szalajtotta gyorsan diszkont árú benzin-beszerző körútra. InGen – David Hasselhoff dublőr –, Callisto – Luke Duke unoka –, valamint Dante – a Blues Brother sofőr – lett a kiszemelt trió.

Először nem tudták, hogy miben is rejlik a benzinszerzés művészete, ezért elsiettek a legközelebbi hipermarketbe, és vettek tizenkét liter napraforgó, valamint hat liter spanyol, extra szűz oliva olajt. Ezt a méretes pakkot aztán elvitték ahhoz a nénihez, aki InGen haját szokta megfésülgetni, majd egy „Szőkíts!" felszólítás, és egy hangos puffanás kíséretében letették a szajrét az asztalra. Nem is értették, miért röhög olyannyira a kedves, fiatal fodrász-hölgyemény, így az első tíz másodpercben a három gyorshajtó fenevad is vele kacagott. Majd a hármas fogat egyik tagjának lehervadt a mosoly az arcáról, és kérdően a többiekre nézett. Először nem tudták, hogy mire fel ez a hirtelen jött komorság, de szépen, lassan csak rájöttek ők is. Ekkor már csak a fodrász kacagott. Még most is kacagna talán, ha az eszeveszett trió nem igazította volna ki a lány derékig érő, aranyszőke frizuráját egy nullás géppel. Hiába, a három gazfickó emlékszik még a Keresztapával töltött napokra, tudják, hogy a bosszú hidegen tálalva, villanyborotvával a legjobb.

BÁR NEM LÁTSZIK, DE A FŐHŐS ARCÁN ELSZÁNTSÁG, ÉS DÜH TÜKRÖZŐDIK...

Csalódottan markolták fel a tizennyolc liternyi olajt a srácok, visszatértek a búvóhelyre, majd elővették behűtött malátakonzerveiket, és lassan kortyolgatva elfogyasztották azokat. Elgondolkodtak azon, hogy az olajszőkítés talán mégsem volt olyan jó ötlet, mint, ahogyan azt képzelték. Szürkeállományukban új alternatíva után kutakodtak, de nem találtak mást, csak World Of Warcraft Gamecard kódsorokat, Windows XP sorozatszámokat, valamint MSN azonosítókat. Elsőre riasztónak tűnhetett ez a helyzet, de InGen megmentette a napot: Elméjének egyik eldugott szegletében megtalálta Jacques MSN címét, aki az Atari-nál volt a szerkesztőség beépített embere. A bősz trió felkereste a francia urat, akivel néhány soros egyeztetést követően megállapodásra jutottak. Egy héttel később már a búvóhely küszöbén csücsült egy csomag, amire a „ Driver: Parallel Lines" karaktersorozat volt felvésve. A csomag szétmarcangolását követően megtalálták Jacques jegyzeteit is: „Uniq autójának szúrjátok ki a kerekét, öntsetek cukrot a tankjába, löttyintsétek le kromofággal, tegyetek be két kiló pontyot az anyósülés alá, végül pedig adjátok oda neki ezt a lemezt, ő majd tudni fogja, hova kell tenni." Az elvárásokkal ellentétben Uniq a PS2-be csúsztatta a lemezt, és elindult a játék. A trió nyüstölte bőszen, Uniq vezényelte is őket mesterien. Miután a végére értek a matériának, rájöttek, hogy talán ezért mégsem volt érdemes leamortizálni a főszerkesztő Cadillac-jét. Ezt a főnök is tudta, a trió is tudta, így Uniq joggal tart igényt bizonyos *Szolgáltatásokra* az emberei-től ezentúl. Grátisz. Így született meg az alábbi cikk, melyet elolvasva Ti is rájöhettek, hogy miért nem érte meg a sok szenvedést ez a program. Egyszerűbb lett volna talán benzint szerezni a Cadillac-hez...



...habár először még bizakodtak, nagyon-nagyon remélték, hogy az Atari nem valami rossz anyaggal sózta rá őket, ugyanis korábban igen nagy rajongói voltak a cég termékeinek. A rossz előérzet azért ott volt mindenkiben, mindannyian feszülten figyelték, hogy a Playstation 2 elindult, benne a Driver koronggal. Még pár másodperc és betölt... Már tényleg nincs sok. Az izgalmak a tetőfokára hágnak. Callisto bont egy sört. Elkezdődnek a fanfárok, megjön a füst és a veresegyházi asszonykórus. Aztán puff. Minden egy pillanat alatt dől össze, amikor először megpillantják a játék igazi valóját. Habár ritkán szokták első körben rögtön az anyag vizualitását kritizálni, ebben az esetben mégsem tehettek másképpen, az új Driver ugyanis pont úgy néz ki, mintha nem lenne új. Igazából néhány pillanatban tud csak valamivel szebb képet mutatni, mint az öt éves Grand Theft Auto 3, és ez elég nagy szégyen.

Ez az epizód New York-ban játszódik, és hőseink örömmel konstatálták, hogy a sztori az 1978-as évben veszi kezdetét, ezzel kicsit visszanyúlva a múltba, az általuk annyira kedvelt 70-es években népszerű izomautókhoz. Dante horkantott is egyet, s orra alatt fogyasztási adatokat kezdett el dörmögni, mintha magának próbálná bebizonyítani, hogy bezzeg az ő Fiatja mennyivel jobb! A játék főhősének láttán azonban kicsit hátrahőkölt a három sokat látott hős, az ugyanis úgy festett, mint egy hippi, akin átment az úthenger... kétszer is. Borzalmas a csóka az átvezető animációkban és a játékban egyaránt, ráadásul in-game futás közben úgy lobog a haja, mintha a feje után lenne kötve. A kommandó tagjai egy pillanatra el is gondolkodtak azon, hogy valójában Uniq az, csak valami félresikerült parókát próbált az egyébként hajilag eléggé hiányos fejére eszközölni – kevés sikerrel. A külsejétől azonban gyorsan eltekintettek, mivel eszükbe jutott, hogy abban a korban mindenki így nézett ki. Sokkal fontosabbnak ítélték a történetet, amibe emberük belekeveredik, ám sajnos végül a mérlegre téve ez közel sem bizonyult elégnek. Az új Driver végigjátszása után, másnap reggel ugyanis végül azt kellett, hogy mondják: ez az egész túl fantáziátlan, túl szürke, túl semmilyen. Habár még mindig akadt pár olyan küldetést, melyet széles vigyorral az arcukon teljesítettek, olyan, az igazi

HA A SOK AUTÓKÁZÁS KÖZBEN A SZÉLVÉDŐNK TÚLSÁGOSAN ÖSSZEKOSZOLÓDIK, AKKOR BIZONY CSAK ÍGY LÁTUNK MAJD KI

- ATARI
- REFLECTIONS
- WWW.ATARI.COM/DRIVER
- 2006. MÁRCIUS 14.
- TESZTPLATFORM: PS2

- NAGYON BÍZTUNK BENNE, HOGY EZ AZ EPIZÓD VÉGRE BEVÁLTJA A HOZZÁ FŰZÖTT REMÉNYEKET. NEM ÍGY LETT.

- DVD KAPCSOLAT: DEMO, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

klasszikus autóvezetésre építő missziók, melyekből az egész játéknak állnia kellene. Nagyszerűnek találták például azt, amikor fel kellett hívniuk a rendőri erők figyelmét saját gépjárművükre, majd az így nyakukba szakadt kísérettel oda kellett vonatozni, ahol az ellenség éppen a legnagyobb drogüzleteit intézte. Amint ez siketek a TV képernyőjére, ugyanis a játék képe az eltelt időnek köszönhetően jelentősen megváltozott. Na nem olyasmire gondolunk, hogy 4D-s lett, netán hirtelen megszépült volna... egyszerűen csak minden modernné változott, lecserélődött az összes autó, az épületek textúrája, sőt még a HUD is, ráadásul nem utolsó sorban olyan helyet is találtak, ahol látványos ugratásokat lehetett végrehajtani, melyet a játék szépen belassítva mutatott, így kiélvezhették a mutatvány minden egyes pillanatát. Nem éreztek elég erőt az izomautókban, mintha játékautókat irányítottak volna, nem volt meg az erő a mozgásban. A forgalom nagyon korrekten próbálta akadályozni őket, viszont pont ezért nem találtak egy olyan helyet sem, ahol kedvükre száguldozhattak volna. A jó sofőr viszont attól jó, hogy nehéz körülmények között is képes lerázni az őt üldöző rendőrségi erőket. Utóbbiaknak nincs oka szégyenkezni, ugyanis egészen jól képesek tapadni az emberre, ha egyszer sikerült nagy körözöttségi szintet kicsikarnia. Körözést nem csak a főszereplőre tudtak felvenni, hanem az autóra is, így ha kiszálltak és átszálltak egy másik kocsiba, mindezt úgy, hogy a rendőrök nem látták, akkor könnyedén megtéveszthették őket. Az egyik alkalommal, mikor Dante a kontrollert át akarta adni Callistonak, aki azonban nem volt hajlandó elengedni a kezében szorongatott fémbe csomagolt kenyeret, megtörtént: autójukon egy karcolás keletkezett mert az irányítást a sötétség felől jövő sátáni erők elé álló angyali fény meglepetésének erejével InGen ragadta magához, és nem tudta idejében elrántani a kormányt, így meghorzsoltak egy villanyoszlopot. „Most mi lesz?" –néztek egymásra. Azonnal el kell vinniük egy szerelőműhelybe a verdát, így a gondolatot tett követte, s ellátogattak ebbe az újdonságszámba menő építménybe, ahol néhány pörgő forgó ikonnal és felirattal találták szembe magukat. Itt javíthatták ki az autón esett sérüléseket, tuningolhatták a járgányt, vehettek rá a golyóálló üveget, gumikat, turbót, valamint át is festhették az egészet. Ráadásul az ezután kialakult csodagépet el is tárolhatták az adott garázsban, így később előhívhatóvá vált. Amikor másodszor tértek vissza már kisebb meglepetésként érte őket, hogy a szerelő mókus pénzt kér szolgálataiért. Úgy gondolták, hogy ez jogos, ám csak néztek egymásra és nem tudták, hogy mégis honnan kellene készpénzt szerezniük. Végül arra gondoltak, hogy talán úgy működik, mint a való életben; munkát

A SZÍNFALAK MÖGÖTT

Ismét hírt adhatunk pár vicces sztoriról a forgatásról. Kezdődött úgy az egész, hogy kissé nehezen sikerült összeszervezni a tisztelt stábot, és természetesen Captain Callisto érkezett meg a legkésőbb – pedig nem szokott késni. Uniq szerencsére készült, és már bekészítette a múltkori giccspartijáról maradt cuccokat – ezekben sikerül pompáznunk a videón. Természetesen a legidiótább embernek sikerült magára kapnia a Bundes Ligában játszó csapatok által is megirigyelt sérőt, Dante egy laza hawaii kalapot rántott magára, Callisto pedig egy pilótaszemüveggel próbálta álcázni cseppet sem fotogén pofázmányát.
A vezetőség hatékony rábeszélésre forgattunk külső helyszíneken is, nem kis riadalmat és derültséget okozva ezzel – szerencsére ez a filmen nem nagyon látszik. Noha rendkívül szépek és extrovertáltak vagyunk, úgy érezzük, mégsem fogunk elmenni híradós bemondónak, ugyanis a film végén található két mondatot kb. fél óra alatt sikerült rögzítenünk, Bear legnagyobb bosszúságára, ugyanis ő vesztettül akart sietni valami szappanoperát nézni, mi azonban alig bírtuk abbahagyni a röhögést. Dante-t azóta logopédushoz, InGen-t pedig a pszichiátriára írattuk be. Az egyik jelenetben látható kopasz úriember, aki az autót vezeti, maga a Főszerkesztő, alias Uniq – aki nem látta volna még, most szemrevételezheti, igaz csak egy pillanat erejéig. Szerencsére már a technika is segítségünkre sietett, remek effektekkel és zenékkel sikerült megspékelni az anyagot, ami szerény és egyöntetű véleményünk szerint sokat dob rajta. Reméljük, senki nem szenved maradandó károsodást a megtekintésekor, felelősséget semmiért nem vállalunk. Fusson, ki merre lát...

rült élveteg vigyorral nézték, ahogy a rendőrök és a bandatagok szétszedik egymást. A legtöbb feladat viszont kimerül az egyszerű ide-oda kocsikázgatásban, vagy lövöldözésben, így a végigjátszásra fordított idő alatt a Kommandósok is többször úgy érezték, hogy csalódást kell okozniuk Uniq-nak, és nem tudják a végéig teljesíteni a játékot, az ugyanis nem szolgáltat erre elég motivációt.
Aztán érkezett a meglepetés. Dante már szinte aludt, InGen egy jojóval játszott, míg Bear valami pizzát turkált ki a sarokból, mikor Callisto hangosan felkiáltott: „Mi történt?". Mint az pár másodperccel később kiderült elérkezett a történet körülbelül egyetlen értelmes és említésre méltó pontja: a főhőst lecsukták, és csak 28 évvel később, azaz napjainkban, 2006-ban kerül szabadlábra. Ettől a ponttól megint mindhárman éberen meredtek a TV képernyőjére, ugyanis a játék képe az eltelt időnek köszönhetően jelentősen megváltozott. Na nem olyasmire gondolunk, hogy 4D-s lett, netán hirtelen megszépült volna... egyszerűen csak minden modernné változott, lecserélődött az összes autó, az épületek textúrája, sőt még a HUD is, ráadásul nem utolsó sorban hősünk is emberi kinézetet kapott: borostás keményarc lett belőle, akinek a szabadulása után egyetlen célja maradt. Ez a cél a bosszú, mindenen és mindenkin, aki a hidegre jutatta. Dante ásított egyet, a többiek követték a példáját. InGen botor módon elkezdte megszámolni, hogy az utóbbi pár évben hányszor láttuk már a bosszúállós szituációt a játékokban, de végül 3502-nél elaludt és kiesett a kezéből a jojó.

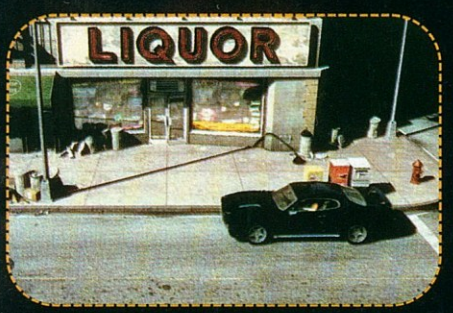
ÉRDEKES MINIJÁTÉK: A NÉGY AUTÓ SOFŐRJÉRE EGYSZERRE JÖN RÁ A SZAPORA, AZ NYER, AKI ELŐBB ELÉRI A VÉCÉT...

Elég az ürülék turkálásából, vessük bele magunkat végre a lényegbe! – szólalt fel Callisto még körülbelül 22 órával ezelőtt, amikor nagyságrendileg öt perce volt bent a Driver lemez a gépben. Így hát megkeresték az első arra járó autót és belepattantak, elvégre ennek a játéknak mégis a vezetésről kell szólnia, így az a legfontosabb, hogy annak minden aspektusát megismerjék, hiszen ez akár még meg is menthette volna a Parallel Lines -t. Hatalmas élvezettel az arcukon ütögették el a járókelőket az út szélén, és feljegyezték, hogy ez igazából csak egy kicsit visszadobja az autót, a szegény plebsz pedig komikusan eltúlozva repül el a négy égtáj valamelyik irányába. Elég sok

kellene keresniük. Aki pedig keres az talál, így jöttek rá arra, hogy városszerte számos helyen, ahol piros pont jelzi, melót tudnak felvenni, hogy azt végrehajtva bankót szerezzenek. Munkából sokfélét találtak, hol egy gengszternek kellett segíteni, hol versenyeken részt venni. Utóbbit eléggé elvezték, hiszen végre igazi kemény körülmények között próbálhatták ki az extra holmikkal telipakolt négykereket. Az egyik alkalommal mikor kissé le voltak maradva még azt is

megpróbálták, hogy kilövik az előttük haladót, így tisztítva meg maguk előtt az utat, ám a versenybíróság ezt valamiért nem tolerálta.

Callisto, Dante és InGen meredten ült. Végül megtalálta őket Uniq. Kérdőn nézett rájuk. Callisto mert megszólalni: „a zene még neked is tetszene!". Erre az egy mondatra utólag is emlékeztek. Amikor már egy sötét lyukban ültek, amikor már nem volt remény. Az azonban megmaradt emlékezetükben, hogy a 70-es években nagyon jó kis zenék mentek, ám azt, hogy milyen muzsikák szóltak 2006-ban sosem tudták felidézni. Néhány kép még beugrott nekik az átvezető animációkról, melyekben néha egy lengén öltözött hölgyemény tűnt fel, s melyek egészen jól néztek ki. A Driver: Parallel Lines többi része csak szürke foltként maradt meg elméjükben, egy olyan termékként, mely lélektelenségének, igénytelenségének és az erős játéktervezői mellényúlásainak köszönhetően mások emlékezetében is hamar el fog tűnni, de jobb, ha eleve be sem kerül oda.



Interjú magunkkal:

Callisto: Ki melyik résszel játszott eddig?

InGen: Játszottam mind három előző résszel, ám csak az első fogott meg igazán. A második rész is egészen jó volt, de a harmadik már minősíthetetlenül rossz. Egyedül a filmrendezés ér benne valamit.

Dante: A második rész sajnos kimaradt, így csak az elsővel és a harmadikkal sikerült játszanom. Az első szinte maga volt a megtestesült autós álom. Szép verdák, jó fizika, ütős hangulat. Mindezt tetézte a frenetikus, ámde nehéz játékmenet. A harmadik rész viszont teljességgel katasztrofális szerintem. Nem szívesen emlékszem rá vissza. Mit gondoltok a negyedik részről, a Parallel Lines-ról? Miért estek át vajon a fejlesztők a "GTA-koppintás" pimasz lován?

Callisto: Szerintem egy kissé izzadságszagú lett ez a rész, gyorsan elkészültek vele, látszik, hogy kapkodtak, nincs kiforrva az egész, és a koncepciót sem dolgozták ki megfelelően. Most ugye visszatértek a készítők a több autókázáshoz és kevesebb mászkáláshoz, ám szerintem messze nem üti meg az élmény az első részben átélteket, pedig az már jó pár éve volt. Viszont azt el kell ismerni, hogy a vezetési élmény egészen tűrhető benne, nem InGen?

InGen: Van néhány jó pillanata a vezetésnek, ám hosszútávon szerény véleményem szerint ez sem az igazi. Túl egyszerű, túl GTA-s, és ilyenformán nem tud akkora élményt okozni, mint az első Driver.

Callisto: Igen, mondjuk az igaz, hogy az autók nagyon hasonlóan viselkednek, számottevő különbség nem nagyon van közöttük.

Dante: A régi részek hangulata, hála a király zenéknek viszont nagyon jó lett. Emlékezzünk csak vissza az Interstate '76-re. Mit gondoltok?

Callisto: Azt, hogy szerintem Te úgy gondolod, hogy ez is hasonlít a Maffiára, nem?

Dante: Igen, a Maffia keze mindenhova elér... :)

InGen: No és a renderelt videók? Az egyikben még egy szép kis hölgyeményt is láthatunk...

Callisto: Nem rosszak, a játék grafikájához képest kifejezetten üdítőek....

Dante: Ha csukott szemmel nézzük őket, egészen Blizzard minőségűek! Viccet félretéve: úgy gondolom nem is a minőségen van a hangsúly, hanem a hangulaton, amit átadnak. Úgy gondolom, hogy kiválóan hozzák a hetvenes éveket, szerintem nagyon eltalálták annak a korszaknak az ábrázolását. Bár boldogabb lettem volna, ha nem olyan egyszerű sztorit csapnak az átvezetők alá, ami ráfér egy samponos doboz hátuljára...

Callisto: A zenék viszont mindenképpen tetszetősek, majd hogy nem a progi legnagyobb erényei közé tartozik. Sőt, szerintem ez a legjobb része a játéknak. Be is kellene szerezni a soundtracket.

InGen: Egyet értek. Az átvezető animációk és a zenék a játék legnagyobb erényei. Sajnos nem maga a játék az...

Callisto: Te készítetted a végigjátszást róla, mi az, ami nem tetszett igazán?

InGen: A küldetések nagyon sablonosak, rengeteg a felesleges mászkálás a városban. Ráadásul az egész kiábrándítóan rondán néz ki, és annyira unalmas, hogy egy óra után már semmi nem motiválja a játékost arra, hogy tovább vigye az anyagot.

Dante: S mik azok a dolgok, amik miatt mégis érdemes kipróbálni a Driver Parallel Lines-t?

InGen: Nem igazán tudok ilyet mondani sajnos, lévén az egész egy gyenge GTA klón, ám minden nélkül, ami miatt a GTA annyira jó. Ráadásul menet közben már az is kiveszett (a harmadik rész környékén), amit a Driver -ben eredetileg annyira szerettünk.

Callisto: Azt utálom, hogy mostanában a kiadók a rég futó sorozatok legújabb – általában harmatgyenge – folytatásaiból próbálnak megélni.

Dante: Igen, de ha belegondolunk ez nem fog működni örökkön-örökké. Előbb utóbb egy sorozatot annyira elrontanak, hogy már nem fogja megérni újabb részeket gyártani hozzá, maximum csak akkor, ha visszatérnek a gyökerekhez.

Callisto: Itt is arról magyaráztak, hogy visszatérnek a gyökerekhez, bár nem tudom, ez miben akar megnyilvánulni... Lehet, a grafikában.

InGen: Számomra az a furcsa, hogy újabban minden hasonló játék a GTA-ra szeretne hasonlítani (pl. True Crime).

Dante: A True Crime-ban szerintem azért megvolt egy gyermeteg aranyossági faktor (most azonnal emailezek a Nyelvújító Bizottságnak, Dante mester új szót alkotott – Callisto), amiért mégis jó volt vele játszani, nem vette komolyan magát.

Callisto: Jah, én a Commandos-sal voltam így. Nem azt kaptam, amit vártam, ám igazából nem olyan rossz az anyag, csak más. No, de térjünk vissza eredeti témánkra. Na szóval, ha már hetvenes évek, akkor ugye eszünkbe jutnak a franko verdák, no meg a benne ülő lánykák....

Dante: A hetvenes években az izomautókat favorizáltam (Jellemző, kinek a pap, kinek a papné. Sebaj, azért még lehetsz a barátunk! – Callisto). Akkor még persze nem éltem, de ebből a

korszakból ezek a kedvenc dolgaim. Róbosztus mindegyik, és annyi benzint fogyasztanak száz kilométeren, mint a mostani autók ezren.

Callisto: Ja, egyszer voltam egy ilyen veterán kocsik találkozóján, ahol a fő mutatvány az volt, hogy egy Impalával beleugrattak a Dunába, no meg a kedves lánykáknak sem voltunk híján. Sajna ezt itt nincs még. De sok más sem. Szerintem a korrekt befejezés az, ha ismét elmondjuk: nem azt kaptuk, amit vártunk. Sajnos.

Callisto, Dante, InGen

The Elder Scrolls IV
OBLIVION™

PC

- 2K GAMES / BETHESDA SOFTWORKS
- BETHESDA SOFTWORKS
- WWW.ELDERSCROLLS.COM
- 2006. MÁRCIUS 24.
- TESZTPLATFORM: PC

MOST MONDJUNK OLYANOKAT, HOGY A "VILÁG LEGJOBB SINGLE PLAYER RPG-JE"? VÉGÜL IS LEHETNE. AMÚGY AZ IS.

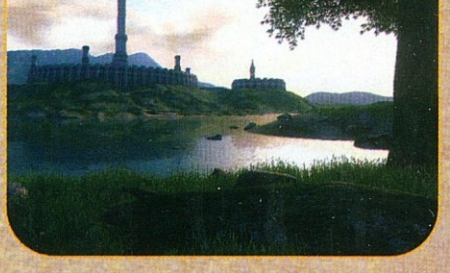
A várva-várt teszt megkezdése előtt álljunk meg egy szóra, filózzunk egy kicsit. Belegondoltatok már, mi történne, ha egy fantasy rpg-ből importált világban élnénk, milyen lenne ez a remek műfaj a valóságban? Képzeljétek csak el, felkeltek egy poros, koszos faluban, ahol még nemhogy kábeltévé, de csatornázás sincsen, kimentek az utcára, ahol disznók röfögnek körülöttetek, és szakadt parasztok meresztik rátok érdekes, kábult tekintetüket, miközben privát szférádat sárba tiporva köribéd gyűlnek lejmolni, meg panaszkodni. Az első utad a kocsmába vezet, aztán (nyilván kissé már beállva) kisétálsz az erdőbe, ahol mindenféle kétfejű-hatkarú lények akarnak megharapni, megenni, magukévá tenni, hogy csak a legenyhébb opciókat említsük. Tetőzve a bajt még egy általában három-négyszáz kilós hátizsákot is magaddal kell cipelned, ami szerintem nagyon fájhat.

Igen, ezeket a dolgokat határozottan kényelmesebb a monitor előtt, mandarinitalt szürcsölve átélni, megfejtettük hát a játékosok vonzódásának okát ehhez a dologhoz, még pedig tudományos alapon. E hatalmas titokról leplet lerántó bevezető után még inkább felcsigázva várjuk a nagy kérdésre a választ: milyen az Oblivion? A felelet egyszerű és velős: elképesztő. Tudtuk, éreztük, hogy nagyot fog szólni, bambán bámultunk a kikerült képekre, sikítoztunk, visszatartottuk a lélegzetünket, hörögve követeltük a kész programot, ami végül megérkezett, tarolásra született külsejével és belbecsével pedig pillanatok alatt meghódított bennünket.

A sorozat harmadik, Morrowind címet viselő képviselőjét azt hiszem, nem kell bemutatnom senkinek.

A tény, hogy a játék teljes szabadságot kínál a felhasználónak, milliókat bűvölt el, a bejárható óriási terület pedig hónapokig elegendő izgalmakat kínált. Hétköznapi problémák, világméretű összeesküvések, bűntettek megoldásában vállalhattunk szerepet, mellékküldetések százait teljesítve. Ennyi történelem bőven elég, térjünk rá az új üdvöskére, a sorozat legfiatalabb, de egyben legsukárabb darabjára. Az alapsztori szerint álnok anarchisták egy szép napon úgy érzik, a jelenlegi államforma nem szolgálja többé az érdekeiket, és e véleményüknek nem egy röplap, vagy hirdetés formájában kívánnak hangot adni, hanem úgy gondolják, legjobb, ha megölik a császárt. Az elhatározást tett követi, ám ezekről a szélsőséges egyénekről azt is illendő tudni, hogy szektások, démonokat, ill. bifidusz esszenzines natúr joghurtokat imádnak, és jól tudják, hogy ha az uralkodói amulettet nem császári sarj viseli, akkor világszerte portálok nyílnak az Oblivion nevű helyről (ennek lakóit pedig egy olyan vidám közösség alkotja, akik amúgy jó fejek, csak tűz árad a testükből, és jobb esetben csak harapnak). Jó szerencsénknek köszönhetően itt csöppenünk bele a történetbe, feladatunk megtalálni a megfelelő utódot, aki viselheti az amulettet, és így véget érhet a diabolikus invázió.

Ez tehát a fő sodra a cselekménynek, ami viszont érdekesebb, az a mellékküldetések léte. Lenyűgöző, milyen változatos megbízásokat kaphatunk, sőt, néha nem is hivatalosan, csak egyszerűen saját szakállunkra is a végére járhatunk egy-egy érdekesebb esetnek. Például egy alkalommal a kocsmába tartózkodásom alatt megtudtam, hogy a szomszédos városban fény derült arra, hogy az egyik élmunkás valójában vámpír volt. Mondjuk voltak enyhén gyanús jelek, például az ipse csak éjjel dolgozott, nincs jelentősége... Szóval múlt éjjel lemészárolta egy hírhedt vámpírvadász, aki a Raynil névre hallgat. Azonnal érdeklődni kezdtem (a vérszívók közel állnak a szívemhez), és elhatároztam, megkeresem ezt a nagy vadászt, ám ahogy gondoltam, rejtekhelyének felkutatása meghaladta képességeimet. Mindenesetre ügyesen kiszedtem a csaposból, hogy a célszemély itt járt, kiloptam a kulcsokat, és a szobában megtaláltam a naplóját. Amiben aztán őszintén vallott magáról, s kisült, hogy ez a Raynil nagy kópé, mert a szerencsétlen paraszt nem vámpír, csak hülye volt, és ez az egész história csak egy legendás artifact miatt



bonyolódik, amit egy három zárból álló védelmi rendszer véd. Nos, ehhez próbálja a három kulcsot összegyűjteni Raynil. Ezt azért mégsem hagyhattam, igazságérzetem azt kívánta, hogy megkeressem és kivégezzem ezt kontárt, no

HÍRES UTOLSÓ MONDATOK: HŰ BARÁTOM, TE NAGYON KÉK VAGY!

meg hátha sikerül nekem megszerezni a szerszámot. Később egy barlangban találtam rá, ahol mindkettőnk állóképességét próbára tévő végső harcban múlt ki. Hehe.
Ha már a vámpíroknál tartunk…Ha megharapnak, magad is azzá válhatsz, ekkor hivatalosan három teljes napig tart az „átok", s ez az időszak bizony nem sok bizakodásra adhat okot a városlakók körében. Különleges képességeket kapunk, ügyesebbek leszünk, s ingyenes tagságot kapunk a „Vért iszunk" szurkolói klubba is. A táplálkozást nem szabad elhanyagolnunk, ilyenkor ugyanis valami olyanná konvertálódunk, amit annyira nem szeretnénk, az emberkék pedig rettegve fognak menekülni tőlünk. Mondjuk egy vámpírral amúgy se szívesen haverkodik a plebs.
Az első benyomások egyébként letaglózóak, köszönhetően a környezet hihetetlenül részletes kidolgozottságának. Habár jó szokásunkhoz híven, és kissé anyaszomorító módon ismét börtönben kezdjük pályafutásunkat, már itt is észrevenni a finomságokat, azonban ha kijutunk a fényre, na, akkor kell a szívgyógyszerért nyúlnunk. A terep egyébként a manapság divatos „gyűrűkurás" (ezt nem hagyhatom ki, a word helyesírási javaslata ugyanis: gyűrűkúrás:) hangulatot idézi, a városok középkori atmoszférája ellen nincs orvosság, első látásra szerelem. Az NPC-k élik az életüket, és ezt most VALÓBAN szó szerint kell érteni, felkelnek, elmennek templomba, dolgoznak, vitatkoznak egymással, pletykálkodnak, hazamennek, összebújnak, ilyenek. Néhány küldetést egyébként erre alapozva is kell megoldani, hiszen nem minden esetben állnak rendelkezésünkre gondosan szerkesztett dokumentumok arról, hogy hova menjünk, és ott kit hányjunk kardélre, sokszor az elkapott beszélgetés foszlányokból kell összeraknunk a puzzle darabjait, hogy összeálljon a kép. Amúgy a harmadik résszel ellentétben, ahol többnyire alaposan lenéztek minket a beépített karakterek („What do you want, outlander"), itt amolyan kiválasztottak vagyunk, így az első napokban még kimondottan kedvelnek minket. Persze ahogy elterjednek rémtetteink (és el fognak, ó igen), úgy válnak egyre bizalmatlanabbá, rosszabb esetben ellenségessé.
A questek megrázóan színvonalasak, mindhez masszív háttér tartozik, hatalmas mennyiségű szövegeléssel, általában megdöbbentő végkifejletekkel és bizony néhol komoly etikai kérdéseket feszegető témával. A változatosság pedig még soha nem gyönyörködtette ennyire

DATA ÖZÖN

A különböző szórakoztató magazinokból jól ismerjük a haszontalan tények fogalmát, a „A krokodil nem tudja kinyújtani a nyelvét" jellegű közleményeken felbuzdulva álljon itt egy kis lista a játék néhány tulajdonságáról, ami talán nem is olyan értéktelen, mint első ránézésre tűnik:

- több mint 400 könyv
- 9 nagyváros
- 121 növényfaj
- 9000-nél is több ojjektum
- több mint 200 dungeon szint
- 40 lény típus
- 1500 NPC

móka volt, mikor egy pénzes uraság bulit rendezett, és elhintette a jelenlévőknek, hogy a házban kincs van elrejtve, és aki megtalálja, viheti. Naná, hogy én is ott voltam, ám engem még előzőleg beavatott a trükkbe: ezeket a fickókat nem igazán szívleli, és kedvesen megkért, öljem meg őket egyesével, lehetőleg úgy, hogy balesetnek látszódjon, és senki se tudja meg a még élők közül, hogy melyik résztvevő a gyilkos. Ebbe azért gondoljatok bele, ti hogyan csinálnátok? Ilyen gonosz, rosszindulatú missziókat egyébként csak a Dark Brotherhood nevű szervezet tisztségviselői kaphatnak, ez egy illegális orgyilkos céh, viszont megbízóik remekül fizetnek, ráadásul ha nem derül ki, hogy gyilkosság történt, még inkább tejelnek. Ha teszem azt egy idős ember (az eutanázia, na meg a kapzsiság jegyében történő) jobb létre szenderítését várják el tőlünk, azt kivitelezhetjük úgy is, hogy berontunk, és levágjuk a fejét, amit aztán megetetünk vele, de az elegánsabb módot is választhatjuk, vagyis kicseréljük orvosságát, valamilyen durva méregre, aztán az ápolója meg simán beadja neki. Utóbbi esetben jelentős bónuszra számíthatunk. Egyébként lélekben készüljünk fel, hogy küldetéseink egyre vadabbak lesznek, a kezdeti ezt-vidd-oda-annak-a-csávónak szituációktól rohamosan haladunk a mélypont felé, ahol már lelkiismeretünk is közbeszólhat. Hiába csak játék, azért

BABBIT KIRÁLY FAKÓ LOVA PILLANATOK ALATT BÖRIG ÁZOTT...

a játékost. Van itt elhunyt nagymama szellemének kifüstölésétől kezdve duplán eltulajdonított értéktárgyak visszaszerzésén át buggyant szektások szent szövegeinek megszerzéséig minden, ami szem-szájnak ingere. Természetesen többféle megoldás lehetséges, a mészárlástól a meggyőzésig terjed repertoárunk, bár az első verzió kétségkívül szimpatikusabb. Emlékezetes van egy határ, na. Már akinek. Az Oblivion több életút-lehetőséget kínál, a varázsló, harcos, tolvaj céhekbe tartozás más-más játékstílust kíván, extraként pedig kedvünkre gyilkolhatunk a Dark Brotherhood keretein belül. De akár Russel Crowe nyomdokain haladva gladiátornak is elszegődhetünk, ekkor minden héten egy küzdelem vár ránk az arénában valamilyen – többnyire nyálkás – lény ellen. Ha a bűnözői pályát választjuk, legyünk óvatosak, mert a rendfenntartó szervek alaposan megszívatnak minket, ha rajtakapnak a gaztetten. Kisebb kihágások esetén pénzbüntetés, ill. javak elkobzása vár ránk, súlyosabb esetekben azonban elodázhatatlan börtön a jutalmunk. Természetesen ha ez a csúfság megtörténik velünk, nem kell megvárnunk, míg hatezer év múlva feltételesen szabadlábra helyeznek, számos módon meglóghatunk, ellophatjuk a bamba őrtől a kulcsokat, esetleg verekedést provokálhatunk cellatársunkkal, a kialakult zűrzavarban pedig huss, eltűnünk, de álkulcsokkal is próbálkozhatunk.
A grafikáról csak szuperlatívuszokban érdemes beszélni, az előzetes képek nem csaltak, a játék tényleg úgy néz ki, ahogy azt ígérték. A Havok motor megteszi a magáét, Cyrodiil világa él, lélegzik, mi csak egy apró pont vagyunk ebben a multikulturális mixben. A nagyrészt erdő fedte világ lélegzetelállítóan megalkotott, nincsenek szavak a látványra. Piszok jól néz ki a cucc. Persze, ahogy azt már mindenki sejtette, mindennek a szépségnek ára van, az ajánlott konfiguráció ugyanis nem adja alább egy 3 Ghzes processzor, 1 GB memória, plusz csúcskategóriás videokártya kombinációnál, ami azért elég megrázó. Sebaj, marad a butítás, nem kell nekünk dinamikus árnyék, ha ez az ára annak, hogy belefoghassunk. Az egyetlen gond, az továbbra is az NPC-k külseje és viselkedése. Elvileg mindegyik kapott saját szinkronhangot, de azért vannak áthajlások, a mimikájuk pedig még mindig csak Steven Seagal szintjét éri el. Elég zavaró az is, hogy a beszélgetéseik sokszor megegyeznek, bár lehet, hogy csak ugyanazok a dolgok foglalkoztatják mindet, látták este a Fókuszban, aztán másnap az egész környék arról beszél, ki tudja.
Zeneileg is el vagyunk kényeztetve, s ez már hagyománynak tekinthető a sorozat történetében. A nagy művet ismét Jeremy Soule alkotta meg, akinek olyan dallamok fűződnek a nevéhez, mint a KoTOR, a Neverwinter Nights, vagy a Morrowind zenei világa. A főcím nagyon-nagyon hasonlít az előző részére, csak valahogy sokkal jobban szól. A többi melódia is megállja a helyét, kalandjaim során nem egyszer futkosott a hátamon a hideg, vagy éppen lelkesültem fel a kiváló muzsika hatására.
A bejárható terület hatalmas, a számokat mellőzve legyen elég annyi, hogy egyik végétől a

MÉREGKEVERÉS

Kézi fegyvereinket alaposan megbolondíthatjuk azzal, ha mérget permetezünk rájuk (természetesen nem elsősorban a markolatára:). Ekkor az első sikeres támadás után a mérgezés aktivizálódik, alaposan meglepve ezzel a szerencsétlen ellenfelet. Egyébként azt se feledjük, hogy a nézeteltérések rendezése során felhasznált nyílvesszők újrafelhasználhatóak, egyszerűen csak ki kell halásznunk őket az áldozat véráztatta maradványai közül.

... ÉS AKKOR BABBIT ELTŰNT, MINT SZÜRKE RANGER A KÖDBEN ...

BOLYONGÓ LELKEK

Jó hír a játék világának hatalmas területén rendszeresen eltévedő játékosoknak! A képernyő alsó részén helyett kapott radar segítségével ugyanis ezt a problémát a minimálisra lehet redukálni. A más műfajokból már jól ismert kis szerkezet zöld színnel jelzi aktuális küldetésünk célpontját, így nem kell céltalanul, vakon bolyonganunk Cyrodiilban. Aki ennek segítségével is eltéved, az magára vessen…

A dungeonok igen fontos szerepet töltenek be a játékban. Fontos küldetések vezetnek ide minket, esetleg a kalandvágy. Mindenesetre rengeteg van belőlük, és gyakran futhatunk bele a mélyben egy-egy szuperlénybe, aki ellen azért valószínű a kudarcunk. Ami még veszélyes lehet, az a kifinomult csapdarendszer. A járatok fantasztikus meglepetéseket tartogatnak nekünk, és ha ügyesen használjuk őket, kevesebb dolgunk lesz, a csapdába csalt ellenség haláltusája mindig izgalmasabb, mintha csak simán leszúrnánk. Jókat lehet ezzel szórakozni…
Ha már a harcnál tartunk, az Oblivion real-time

TETSZIK A HAJAD, AZ EXTRÉM KESZTYŰD, ÉS A TESTFESTÉSED IS, DE A TEKINTETED TÚLSÁGOSAN ÜRES NEKEM, BÉBI...

másikig körülbelül 5-6 óra alatt lehet eljutni (és még bele sem számoltuk Oblivion, illetve a földalatti börtönök területét), ha jobban belegondolunk, elképesztő adat ez. Sajnos nem találkoztam Silt Striderekkel, a Morrowindben megismert hatalmas, bogárszerű „járművekkel", a helyszínek közötti utazás egy kissé illúzióromboló Fast Travel rendszerrel van megoldva, azaz egy klikkre ott lehetünk, ahol akarunk. Illetve van más módszer is, ha valaki varázslónak adja a fejét, másképp is tud utazni, de ezt mindenki fedezze fel saját maga... Újdonság a lovak bekerülése, ezekkel a jószágokkal jelentősen gyorsabban haladunk, már alacsony szintű karakterrel is normálisan használhatóak. Egyébként lophatunk is pacit, de ha leszállunk róla, visszasétálnak gazdájukhoz, az álnok hűtlenek!

sebzési rendszert alkalmaz, a részletek lényegtelenek, az a fontos, hogy remekül működik. Ezúttal már kardozhatunk, és varázsolhatunk is egy időben, nincs szükség „négy kézre", ha kombinálni akarjuk a kettőt, illetve fontos odafigyelnünk még arra, hogy nekünk kell blokkolnunk (ezelőtt e műveletet automatikusan végezte karakterünk), tehát a harc nem csak abból áll, hogy veszettül ütjük az egérgombot, hanem helyezkednünk, koncentrálnunk kell a győzelem érdekében. A küzdelmek elég nehéznek tűnnek, de mindig megvan a megfelelő taktika, amellyel könnyebben diadalmaskodhatunk.
A halálos csapás pedig minden eddiginél látványosabb külsőt kapott, a lények nagy one-man-show-t rendezve szenderülnek jobb létre. Érdekes, hogy íjat használva a sebzés értéke nem csak a képességeinktől függ, hanem attól is, hogy mi hogyan célzunk egerünkkel. Így tényleg sokkal izgalmasabb, nem elég csak ellőnünk nagyjából az ellenfél irányába a nyílvesszőt, aztán örvendezni. További finomságként ha Oblivion pokoli bugyraiba indulsz, lehetőséged van birodalmi katonákat is magaddal vinni, akik jelentős segítséget nyújtanak neked a bizarr világban bóklászva, de korántsem mindenhatóak. Általában nem fogunk kirívóan fejlettebb lénnyel találkozni kalandjaink során, a program ugyanis a mi szintünkhöz igazítja az ellenfelek képességeit, biztosítva ez által az állandó kihívást. Azért ha egy harmincas szintű harcos konfliktusba keveredik egy patkánnyal, a kis rágcsáló nem fog minden harapásával ezret sebezni, de nagyrészt ez a dolog is jól működik, a legtöbb csata alaposan megizzaszt minket.

Mit is mondhatnék összefoglalásképpen? Aki idáig olvasott, tudja a véleményemet. Most mondjunk olyanokat, hogy a „világ legjobb single player rpg-je"? Végül is lehetne. Amúgy az is.

Babbit

EGY RÉGI ISMERŐS

Nagy visszatérőt köszönthetünk, ugyanis a Morrowindben megismert és megszeretett bölcs tanítómester, Caius Cosades az Oblivionban is rendelkezésünkre áll. Ő egyébként az egyetlen szereplő, akit átteleportáltak az előző részből, más ismerősre tehát ne nagyon számítsunk. A pszichológus Terka néni tippje: tegyünk szert új pajtásokra!

FÜGGŐSÉG

Az Oblivion világában könnyen el tud veszni az ember. Volt, hogy órákig csak bámészkodtam, minden különösebb előrehaladás nélkül, néztem az alkimistát, ahogy a kis üvegcséivel zsonglőrködik, figyeltem, merre mennek az emberkék, lovagoltam a felkelő nap sugarai által simogatva, és határozottan élveztem. Úgyhogy csak óvatosan, a függőségre hajlamos rajongók pedig különösen vigyázva közelítsék meg a játék dobozát.

\+ EGY TÖKÉLETESÍTETT, OPTIMALIZÁLT MORROWIND.
\- AZ NPC-K VISELKEDÉSE HAGY KÍVÁNNIVALÓT MAGA UTÁN
▪ ELDER SCROLLS: MORROWIND - 92%
▾ EXTRÁK: –

VÉR FAKTOR: ●●●○○ HUMOR FAKTOR: ●○○○○ IDŐ FAKTOR: ●●●●●

9

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

PC

- EIDOS
- CRYSTAL DYNAMICS
- WWW.TOMBRAIDER.COM
- 2006. ÁPRILIS 07. / X360, PSP: 2006. II. NEGYEDÉV
- TESZTPLATFORM: PS2

LARA FELTÁMADT SÍRJÁBÓL, ÉS VISSZATÉRT A SÍROKBA. NEM PARADOXON: JÓSÁG, HAMISÍTATLAN TR-CÍM, KELLEMESEN BECSOMAGOLVA. ÖRÜLÜNK.

Előző számunkban csendes fohászt rebbentettem az égnek a készülő Tomb Raider és Hitman játék kapcsán. Féltem erősen; főleg Lara miatt aggódtam, mert szegény nem bírt volna ki még egy olyan sorscsapást, mint amibe az előző alkalommal kergették felelőtlen szülei. Dobpergés, fanfárok, megkönnyebbült sóhaj: imánk meghallgatásra talált! Hősnőnket immár nem üldözi a „le police" Párizs sikátoraiban, nem kell kihalt múzeumi termekben és kutatólaborokban rohangálnia, szőrös macsókat sem kell helyette diliházak folyosóin terelgetni: ősi sírokat, templomokat fedez fel, kincsekre vadászik, sőt, egy – legyen ez meglepetés – fő-fő kincsre, azaz azt műveli, ami a dolga, amire született, ami éltette őt sok-sok évig. Teszi mindezt a rá jellemző eleganciával, bájjal, néha smirgliszerű kedvességgel, határozottsággal és macskaügyességgel. Lara Croft visszatért!

Kívül-belül

Nem is tudom, nagy hirtelen hol vágjak bele a sütibe. Kezdjük a sztorival; a forgatókönyv nem egy Oscar-gyanús darab, de kellően megnyomában jár, így a kalandok és az érzelmi szál kellemesen kiegészítik egymást. Jó ötlet volt hősnőnk csapatának bevonása – a Croft-rezidencián ott figyelnek segítői, akik folyamatosan tartják vele a kapcsolatot, és mivel a „főnökük" füle melletti kis kamera segítségével maguk is mintegy részesei az akcióknak, kommentálják is azokat rendesen. Ettől pergőbb az

A TERMEKBEN LÓGÓ SZALAGOKBÓL PÁNTLIKÁT KÖTHETÜNK HAJUNKBA...

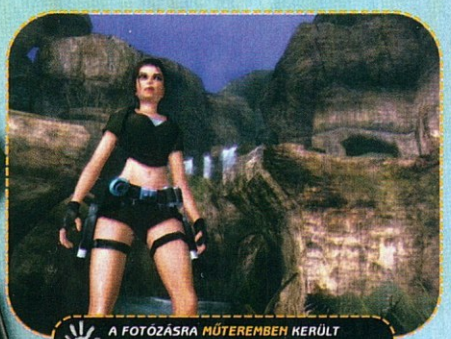
ÉRDEMES 10-15 PERCENKÉNT MEGIGAZÍTANI A KESZTYŰNKET, NEHOGY ROSSZKOR CSÚSSZON LE A KEZÜNKRŐL...

támasztja a játékot. Ráadásul meglehetősen személyes, és Miss Croft magánéletének eddig nem boncolt részletére tér ki: Lara arra próbál meg rájönni, mi történt édesanyjával. Mindeközben persze a felvezetőben említett ősi ereklye egész, az akrobatika és a mászkálás soha nem lesz monoton, mert elég rendes mennyiségű szöveget belenyomtak a fejlesztők a játékba. Ráadásul meglepő módon ezek nagy része kellemesen, és nem erőltetetten poénos, aki ért

DVD KAPCSOLAT: DEMO, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

angolul, jól fog szórakozni. Sőt, mi több, még a hangszínészekbe sem lehet nagyon belekötni. Lara hangja ezúttal a '77-es születésű, echte londoni Keeley Hawes, aki amúgy fiatal kora

ellenére az Egyesült Királyság egyik ismert és népszerű művésze, és eleddig elsősorban TV-filmekben szerepelt (köztük Shakespeare-drámákban is – egyébként korábban modell volt). Kellemes orgánuma van, akcentusa finom, épp annyira angol, amennyire kell. Lara külseje is üdén friss, megmaradt a régi karakterisztika, de picit érettebb, nőiesebb. PS2-n kicsit furcsán néz ki néha (a Sims2 rettentő kreatúráira hajaz), Xboxon és PC-n viszont minden rendben van vele, sőt. Audiovizuális téren sem lehet



A FOTÓZÁSRA MŰTEREMBEN KERÜLT SOR, A HÁTTÉR CSAK EGY POSZTER

okunk panaszra, mind a látvány, mind a dinamikus, „helyzetérzékeny" zene (Troels Folman munkája) hozza napjaink szintjét, az elvárásokat, és nagyban hozzájárul a végső hangulathoz. És még valami: a divatos motion capture helyett a fejlesztők minden animációt kézzel gyártottak le. Nagy meló lehetett, de a végeredményt tekintve azt kell mondanom, megérte.

Airshow

A tyúk és a tojás tipikus problémája rögtön a játék elején előbukkan, amikor Lara elkezd akrobatikázni mindenféle kiálló ágakon, rudakon, sziklákon és egyebeken. Aki beleszagolt akár egy újkori PoP-címbe is, rögtön azt mondja, hogy ez olyan „herceges" dolog (magam is utaltam erre az első számunkban). No de. Igaz, hogy a perzsa trónörökös idősebb kedvenc sírrablónőnknél, hiszen 1989-ben került be a tudatunkba és az alá, ez azonban sima, 2D-s platformozás volt - a 3D-s ugrabugra, repkedés, kötélmászás és egyebek már Miss Croft repertoárját képezték '96-ban, így inkább az új PoP-ra mondhatnánk, hogy Larás, ha szegénykém megtépázott nimbusza nem árnyékolta volna be mindezt a feledés homályával, bármilyen képzavar is ez.

Maradjunk annyiban, hogy hősnőnk a játék úgy tízórányi ideje alatt többet repül, mászik, zuhan, kapaszkodik, lengedezik, mint egy teljes női- és férfi tornászválogatott egész pályafutása alatt együttvéve. És hamar azt is hozzáfűzöm: én az első, időhomokos hercegtúrát a felénél abbahagytam, mert szétvetett az ideg, amikor nyolcadszor estem bele valami csapdába, félóra falon rohangálás után, ezzel a stuffal viszont egyelőre (már amennyit volt szerencsén kipróbálni belőle) komolyabb gondom nem akadt. Félelemre tehát semmi ok: szerencsére a játék elég hálásan segít, azaz nem kell mértani precízséggel a tér adott, szűk szegmensébe igazítani Larát és a mutatvány céljának kinézett sziklapárkányt, csak egyértelműen jeleznünk kell, hogy mi a szándékunk: ott állunk egy peremen, előttünk egy másik, ugrunk, oda. Működik. Nem mondom, néha infarktus kerülgetett, hogy egy semmibe repülés végén elkapja-e a csaj a vékony párkányt, de általában elkapta, és ez volt a túlnyomó rész. Hálás dolog egyébként az a már többször emlegetett móka is, amikor egy sziklaszélen lógva-oldalazva, vagy egy kötélen, oszlopon felfelé mászva az akciógomb pumpálásával (PS2-n a háromszög) apró, kecses szökellésekkel halad előre hősnőnk, ez oldja a monotóniát, látványnak sem rossz, ráadásul hamarabb is végére érsz a dolognak.

MOST BIZTOS ARRA GONDOLSZ, HOGY 216, VAGY 218 LÖVÉST ADTAM LE? MINDJÁRT KIDERÜL, SZERENCSÉS NAPOD VAN-E...

Kézre áll

Ha már az irányításra tereltem a szót: az ugrásgomb (PS2: X) analóg módon működik, azaz minél hosszabban tartod lenyomva, annál messzebb és/vagy magasabbra ugrik Lara. Magát a szökkenés irányát az irányító (esetünkben: bal) karral közlöd, az adott irányban megtartva a kart, és lenyomva mellé az ugrást. A d-padot, ami régen (még az AoD előtti időkben) konzolon annyi sírás forrása volt, most a készlet gyorselérésére használhatjuk: kötszer és távcső elővétele, a minilámpa bekapcsolása, és a fegycouverváltás. Ennek kijelzése amúgy dinamikus, azaz alapból nem látható a képernyőn, de ha például Lara életereje felére csökken, felbukkan az elsősegély ikonja, és hevesen integet, vagy sötét helyiségbe toppanva a kis lámpaikon teszi ugyanezt – és ez áll a HUD többi részére is, csak akkor jelennek meg, ha szükség van rájuk. Picit zavart, hogy ez a fajta segítés eléri néha azt az „ovis szintet", amely például

HÉT A KISLÁNY, EGY A RÁADÁS

Rhona Mitra, Vanessa Demouy, Nell McAndrew, Lara Weller, Lucy Clarkson, Jill De Jong: hat modell, akik az elmúlt tíz évben Lara Croftot személyesítették meg. (És plusz egy, Angelina Jolie, aki a filmvásznon keltette életre a híres régésznőt, de ő nem tartozik ebbe a sorba, csak desszert, bár igen finom.) Rengeteget lehetne mesélni a lányokról; Rhona Mitráról, aki a szerep kedvéért megnagyobbíttatta melleit, és a szilikont saját plasztikai sebész édesapja ültette be. Vagy McAndrew kisasszonyról, aki a Playboy címlapján virított egy szál rohambiliben és tereptarka bikiniben, alatta a hangzatos „Tomb Raider - Nell McAndrew - Nude" felirattal – a londoni Legfelsőbb Bíróság pedig elrendelte, hogy 20 ezer angol kiadású példány elején ragasszák le a „Tomb Raider" megnevezést. De maradjunk a jelennél, hiszen megvan a legújabb Lara, a maga testi valójában.

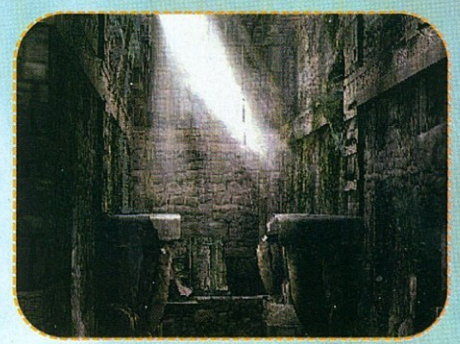
Nem hiába rebegett a rajongói kar imát: megkapták a szép Karimát. A nemzetközi válogatáson megtalált új modell ugyanis nem más, mint a 20 esztendős, 173 centi magas Karima Adebibe, aki ráadásul angol, sőt londoni, egzotikus nevét és finoman cizellált keleties beütését marokkói édesapjának köszönheti. Eleddig kereskedelmi asszisztens volt, bár tegyük hozzá, szerepelt már egy filmben is: az Alien versus Predatorban volt áldozati szűz pár véres, sikítós másodpercig. Amúgy ez mindegy is, hiszen ennek most vége. Karima első feladata a SAS (az Angol Királyi Légierő speciális alakulata) kiképzési programjának végigtornyosása, ennek része túlélési és harci kiképzés, valamint belsőséges kapcsolat kialakítása a félautomata fegyverekkel. Ezután irány az iskolapad: régészet, etikett, szép beszéd és magatartásórák, hogy mindenben megfeleljen annak, ahogy a világ Lady Lara Croftot elképzeli. Ha ez is megvan, hősnőnk a vízcsapokba költözik, hogy az elkövetkező két évben onnan is ő folyjon: reklámok, talk show-k, kiállítások, fogadások, és milliónyi fénykép, poszter, ágynemű és papírzsebkendő. Nekem tetszik.

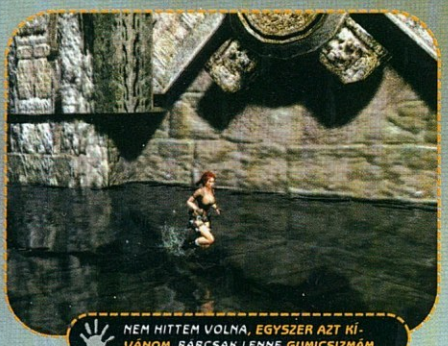
a legutolsó Indy-címet jellemezte, amikor a liánfüggönynél a bozótvágó ábrája kezdett a monitoron dörömbölni: mindenféle tárgyakon és karaktereken jelennek meg a különböző gombok ikonjai, hogy mikor mit nyomj le. Például, ha van egy szikla, mely alatt ellenség tartózkodik, a kődarab oldalán ott éktelenkedik a háromszög, jelezve, hogy azt meglőve elhelyezheted a mázsás súlyt a srácok kobakján, vagy épp egy hordón kiabál, hogy beleküldve az ólmot az biza felrobban. Idesorolható a távcső is, amit sokat nem fogsz használni, de van egy „R.A.D." nevű csodafunkciója, ami adott esetben a terep használható tárgyait felvillantja, amolyan „online" súgó gyanánt („Ez egy láda. El lehet tolni."). Jó, nyilván hálás dolog, ha ki van szolgálva a játékos, de azért nem annyira túlbonyolított cím ez, főleg, hogy az ESRB-től „T" besorolást kapott, azaz elvileg 13 éven felülieknek szól. Az ikonmegjelenés egyébként egy helyütt nyer létjogosultságot: amikor „időzített akció" van, azaz például Lara alatt elkezd összedőlni a placc, ilyenkor egyszer csak csilingelve megjelenik az X, és ekkor lecsapva rá épp időben felugrik egy sziklára a csaj. Ezek jó mókák, a régi jó Space Ace és Dragon's Lair hőskorszakát juttatták eszembe. A gombok amúgy multifunkciósak, az akciógomb szolgál például a szökdécselés és lövés mellett rúgásra, tárgyak megragadására és elengedésére, fegyver felvételére, a csáklya húzására és sok egyébre, ha egy kötélen vagy vízszintes rúdon lógsz, a bal kart megfelelő irányba tolva tudsz belengeni, és így tovább. Elegáns, egyszerű és természetes az irányítás, ami például a PC-seknek is jó hír, mert remélhetik, hogy ezt a metódust könnyű lesz átültetni az egér/billentyű kombóra. Igazából az egész egy helyen van elszúrva, és ez a motorozás (szerencsére csak kettő ilyen van), ami kb. anynyira frusztráló, mint a GTA: SA esetében Big Smoke oroszos üldözőversenye, vagy még inkább a rosszfiúk vonatról levadászása.

LARA CROFT EGY SZÉP FRIZURÁÉRT A HEGYET IS KÉPES MEGMÁSZNI.

B-kategóriás akciómozi

Apropó vadászat: az akció nem a játék fő erőssége, és kinek így, kinek úgy, nekem speciel jó hír, hiszen, ahogy azt a múltkori cikkben írtam, a TR alapvetően nem akciócím. Amennyi van a játékban, az kibírható, túlélhető, és kellően mókás, főleg ha megtanulod a kombókat: például a csáklyával közelebb húzod a rosszarcot, megküldöd egy félköríves rúgással, majd beveted a friss „páros lábbal állon rúgom és Mátrixos lassúsággal átrepülök felette" trükköt, azután ennek végén megfordulva korrektül kivégzed a lőfegyverrel. Mindezt komolyan megtámasztott rendszer segíti: a bal tűzbillentyű nyomva tartásával a Larához legközelebbi ellenségre tapad a célkereszt, ezt a jobb karral tudod váltani, azaz ha a komától jobbra áll egy társa, jobbra tolod a kart; egészséges dolog ez, ami működik levegőben repülve, kötélen lecsúszva, peremről lelógva is. Amúgy a kedvenc dupla pisztolyon kívül csak egy alternatív lőszerszám lehet nálad, plusz maximum négy gránát, de

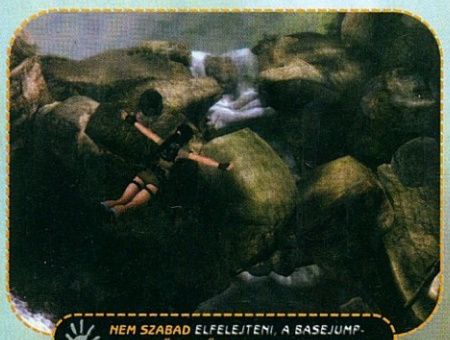




NEM HITTEM VOLNA, EGYSZER AZT KÍVÁNOM, BÁRCSAK LENNE GUMICSIZMÁM

az imént említett igen hálás mágneses csáklyát is beszámíthatjuk fegyvernek. Hozzátartozik a vizuális gyönyörhöz, hogy minden felszerelés valóban látható Larán, és mivel legtöbbször hátulról szemléled, a deréköve HUD-ként funkcionál, hiszen megszámolhatod, hány gránát van nála – már ha el tudsz szakadni a... ööö... nadrágja szabásának tanulmányozásától.

A látványosabb közelharcban, a környezet okos kihasználásában és a korábbi címekből ismerős szaltós-bukfences védekezés (jobbra-balra irány és X vagy kör) megoldásban nagyjából ki is merül az akció maga, nincs tehát például sebzésmodell, lábon durrantás, nyilvántartott és tuti dzsóker fejlövés. Aki ilyesmire vágyik, ajánlom figyelmébe (erősen...) a Resident Evil negyedik részét – és azért is hoztam ezt fel példának, mert egy ott is alkalmazott megoldás, a közelebbi, váll mögötti kameraállással könnyített célzás itt is elérhető (jobb kar lenyomása). Érdekes módon viszont, mivel itt nincs jelentősége, kit hol találsz el, és a harc amúgy sem kiemelt jelentőségű, ezt inkább a kalandozás során fogod használni, körülnézésre, vagy ha egy kapcsolót kell meglőni, arra viszont kiváló.



NEM SZABAD ELFELEJTENI, A BASEJUMPHOZ EJTŐERNYŐ IS KELL...

Só és bors

Finom átkötéssel megérkeztünk a kalandokhoz, amik hála istennek, e cím fő erősségét jelentik. A nagy jóság a fizikai motor (ez is saját fejlesztés!) teljes kiaknázása, amelynek hála valóban sokszínűek és érdekesek a különféle feladatok. Van, hogy egy libikókaszerű kőlapon kell úgy elhelyezned kocka alakú kis ketreceket, hogy ha ráugrasz a lap túlfelére, azok felreppenjenek egy magasabb platformra; de ugyanilyen elegáns megoldás az is, amikor egy ilyen erős rácsos tárgyat magad előtt tolva sétálsz át az összecsapódó kőcsapdák között. Aztán itt van még az a bizonyos mágneses csáklya is, mely igazi kincs. Egyrészt használható úgy, mint a már emlegetett kalapos kalandor kedvenc korbácsa, azaz ha van megfelelő csatlakozási pont (speciális, négyzet alakú ikonnal jelölve, a már felhánytorgatott módon hevesen integet, nem fogod elteveszteni – felé kell ugorni, majd újabb ugrással, vagy a négyzettel ráküldeni a szerkezetet), rögtönzött kötélként segít leküzdeni a terep kisebb-nagyobb folytonossági hiányait. Lehet fegyver, ahogy arról fentebb szó esett. No és persze a különféle puzzlék változatos megoldásának kulcsa: közel húzhatsz vele egy tutajt, ládát, elránthatsz egy bejáratot fedő nagy fémlapot az útból, aktiválhatsz vele kapcsolókat, ledönthetsz sziklát, oszlopot. És persze rengeteg titok is lappang az egyes szinteken; amennyire kihagyták az előző részből a rejtett jóságokat, annyira pakolták tele extrákkal ezt a részt a kristályosan dinamikus fiúk. Az eldugott ereklyék megtalálásával (melyeknek számát a szinte csak erre jó PDA képernyőjéről olvashatod le) nemcsak manapság divatos bónuszokat (csalóskód, mozik, vázlatrajzok) érhetsz el, de Miss Croft különféle ruhadarabjait is, ami újfent üdítő és jópofa plusz.

A játék amúgy nem olyan bonyolult és nehéz, legalábbis a közepes szinten nem (igen bizony, három nehézségi fokozaton próbálkozhatunk), egyedül az lehet gáz, ha elfelejted, hogy neked kell mentened – fájó módon ugyanis hiányzik az automatikus archiválás. „Checkpoint" van rengeteg, ha elérsz egy ilyenhez, lehet menteni, viszont mivel gyakran fogsz belefeledkezni a játékba, hol a tájat nézve, hol, hm, a gránátokat számolgatva Larán, vagy épp egy harci jelenet levezénylése okán, lehet, hogy elmarad a procedúra, és csak akkor kapsz észbe, amikor a szakadékba zúgva elölről kezdesz vagy tízpercnyi ugrabugrát. Velem előfordult ilyen, úgyhogy előre szólok, nem árt beprogramoznod ezt is, ha már a fejlesztők kihagyták a pakliból.

Visszatért

Egy szó, mint száz: helyére kerültek a dolgok kívül és belül egyaránt, Lara Croft hazatalált és visszatért. Nem mondom persze azt, hogy ez a cím falrengető, korszakalkotó, sőt annyira nem is eredeti, bár vannak benne finomságok, de egy új, sikeres sorozat első darabjának pont jó. A fejlesztők is kihangsúlyozták: ez egy új franchise nyitócíme. A Core Design letette az alapokat, az épület aztán lassan elöregedett, és saját súlyától összerogyott, a Crystal Dynamics pedig elpucolta a romokat, és a régi, erős alapra elkezdte felépíteni az új épületet. Váznak ez a cím remek, és megvan benne a potenciál, hogy palota legyen belőle. Egyelőre többet kívánni botorság lenne.

Jfredenc

A LOGIKAI FELADATOKAT GYORSAN MEG KELL FEJTENI, HA TÚL SOKAT TOTOJÁZUNK, BEÁZIK A BAKANCSUNK.

+ GRAFIKA, ZENE, HANGOK, LARA, SZTORI, HUMOR, KALANDOK
- ELÉG RÖVID, HELYENKÉNT FRUSZTRÁLÓ
= PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES - 90%
▼ EXTRA: ÚJRAJÁTSZHATÓ SZINTEK, BEJÁRHATÓ CROFT-KASTÉLY

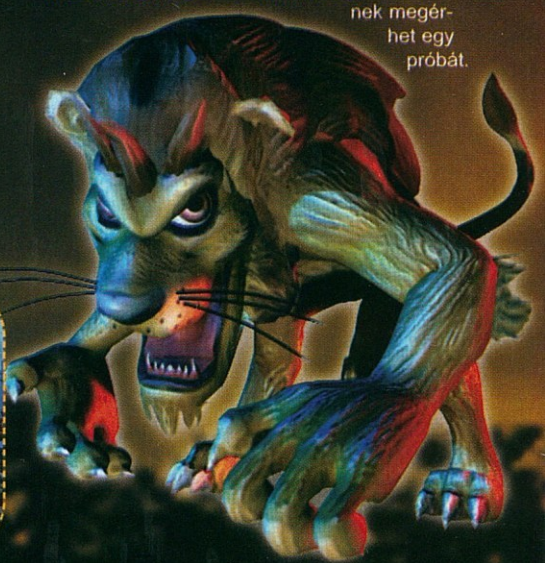
VÉR FAKTOR: ●●
HUMOR FAKTOR: ●●●●
IDŐ FAKTOR: ●●●●

RAMPAGE TOTAL DESTRUCTION

- MIDWAY
- PIPEWORKS SOFTWARE
- WWW.RAMPAGEGAME.COM
- 2006. ÁPRILIS 24.
- TESZTPLATFORM: PS2

A Rampage: Total Destruction a klasszikus Rampage árkád játék folytatása, mely egyébként idén ünnepli 20. évfordulóját. A lényeg azóta sem sokat változott: adott egy rakás nagy-

darab szörny, akikkel beszabadulunk valamelyik nagyvárosba, és szétzúzzuk, amit tudunk, miközben a hadsereg, meg minden más próbál minket megállítani.
A következő városokba tehetünk cseppet sem baráti látogatást: San Francisco, Las Vegas, Los Angeles, Chicago, New York és Hong Kong. A városok stílusát nagyon szépen ültették át a fejlesztők a játékba, sőt néhány ismertebb épület karikaturisztikus ábrázolásával is találkozhatunk (= rombolhatjuk le). Az új Rampage számos játékmódot kínál: indíthatunk kampányt, vagy kétféle multiplayer játékmódot, melyet ketten egyszerre tolhatunk, illetve választhatunk számos extra ficsőr közül is, ráadásul magát a kampányt is nyomhatjuk egyszerre ketten cooperative üzemmódban. Ha az elsőt választjuk, találkozhatunk számos extra küldetéssel is, melyek teljesítésével bónusz képességeket nyithatunk meg a választott szörnyellánknak. Ezek a küldetések általában valamilyen rejtett tárgyhoz kapcsolódnak, vagy néha bizonyos embereket kell megennünk a teljesítésükhöz.
A játéktérben gyakorlatilag minden elem lerombolható, elpusztítható, és sok tárggyal interakcióba is keveredhetünk: például buszokat dobálhatunk, taxikat hajigálhatunk... mindig az adott városra jellemző dolgok akadnak a kezünkbe.
A Rampage grafikája illetve hangjai nem a túlfejlettségükről fognak híressé válni. A játék közel sem használja ki a konzol lehetőségeit, ám nem is ezt várjuk tőle. A megjelenítés ettől függetlenül nagyon stílusos és hangulatos, a játékmenet pedig pörgős és humoros, így mindenkinek megérhet egy próbát.



- DVD KAPCSOLAT: VIDEO

PRO EVOLUTION SOCCER MANAGEMENT

- KONAMI
- KONAMI TYO
- WWW.UK.GS.KONAMI-EUROPE.COM
- 2006. MÁRCIUS 24.
- TESZTPLATFORM: PS2

A Konami már rendelkezik egy nagy múltú, s méllán híres fociprogrammal, a Pro Evolution Soccer szériával (avagy eredeti címén Word Soccer Winning Eleven). S van nekik egy mellékáguk, ami ugyan szorosan kapcsolódik ehhez a játékhoz, ám még csak most éli meg a második részét, ez pedig nem más, mint a Pro Evo Manager, mely, mint azt a neve is mutatja egy focimenedzser játék. Ezekre ugyan nincs akkora kereslet, mint a hagyományos virtuális bőrrúgásra, ám nem elhanyagolható, hogy Angliában például sokáig toplistavezető szokott lenni az aktuális ilyen jellegű anyag!
A Pro Evolution Soccer Management minden olyan tulajdonsággal rendelkezik, amit egy ilyen jellegű játéktól elvárunk. Kezdésként lejátszhatunk egy egész bajnokságot, vagy akár csak egyetlen meccset is a kiválasztott csapatunkkal, s a legjobb taktikákat alkalmazva, a legjobb embereket licenszelve juttathatjuk fel akár a magyar válogatottat is a legjobbak közé. Persze ehhez ügyesnek kell lenni, én egyelőre még Ausztriát próbálom megverni. Észméletlen mennyiségű beállítási lehetőség áll a játékos rendelkezésére, a formációtól, a csapattaktikán át az emberek mozgásának beállításáig, agressziójukig minden, amit egy igazi edző a valóságban is elmondhatna a csapatnak. Természetesen egy ilyen játéknál ma már alap, hogy a mérkőzéseket végigkövethetjük teljesen három dimenzióban, így még jobban láthatjuk, hogy valójában mik a csapatunk gyenge pontjai.

- DEMO, VIDEÓ, TRAINER, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

SOCOM 3

- SCEA
- ZIPPER INTERACTIVE
- WWW.US.PLAYSTATION.COM/GAMES.ASPX?ID=SCUS-97474
- 2006. ÁPRILIS 21.
- TESZTPLATFORM: PS2

Természetesen mi leszünk a hatalmas Uncle Sam jobb keze, aki majd lesújt a gaz afrikaiakra, ázsiaiakra és persze a lengyeleket sem hagyjuk békén. Ebből következik, hogy három kampányra oszlik a játék, melyek kellő hosszúságúak, és az unalom, mint olyan, a legkisebb mértékben sem szerepel a palettáján.

Még mindig mi dirigáljuk a négyfős elitalakulatot, remekül szervezett térképeken, járműveket irányítva, robbantgatva, úszva, kúszva, lövöldözve és persze minden arra érdemes kispajtást megmentve. A teljesítendő feladatok variációs skálája a végtelenbe mutat, igazán tetszetős a repertoár: konvojkíséret, robbantás, behatolás, túszmentés, mindenkit legyilkolás, stb. Persze ilyen összetett feladatokat csak remekül szervezett keretek között lehet kivitelezni, erre jó a minden misszió előtt felpattanó képernyő, ahol információkat kaphatunk az aktuális küldetésről, összeállíthatjuk embereink felszerelését, és még egy csomó dolgon variálhatunk. Az egészben az a szép, hogy a játék összetett, és mégis, valahogy olyannyira kézreálló, olyannyira adja magát, hogy észre sem vesszük, micsoda bonyolult taktikai feladatokat vagyunk képesek pillanatok alatt levezényelni. A kezelhetőség ötös alá (kicsit sok a menü, meg a fegyverváltás is macerás), a hangok szuperek, a hangulat elsőrangú, de ami igazán nagyot üt, az maga a grafika: csodálatosan ki van dolgozva minden, remek textúrákkal van meghintve a táj, és az egészhez egy olyan fantasztikus pályatervezés párosul, ami a legjobbak közé emeli a játékot. Kipróbálása nem csak ajánlott, de kötelező minden Playstation tulajdonosnak. Akinek meg nincs ilyen masinája, az szomorkodjon, én mentem vissza játszani.

- DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

AND 1 STREETBALL

- UBISOFT
- BLACK OPS ENTERTAINMENT
- WWW.AND1STREETBALLGAME.COM
- 2006. MÁRCIUS 22.
- TESZTPLATFORM: PS2

Emlékszem, még úgy '94 körül volt, mikor Super Nintendón nyomattuk nagy hévvel az NBA Jam nevű csuda jó játékot. Kétszer két embert irányíthattunk benne, és arról volt nevezetes, hogy a játék nem kezelte túl szigorúan a szabálytalanságokat. Persze nem is akarta, , hiszen direkt ilyenre gyúrták, és mint olyan, sokkal élvezetesebb is volt, mint egy normál kosárlabdajáték. Bevallom, a mai napig elővesszük a cimborákkal, hogy játsszunk vele egy jót. Ezen kis prológus után már érthető, hogy kellemes meglepetésként ért a dolog, mikor a főszerkesztő úr a kezembe nyomta az And1-et. Ugyan nem tudtam, hogy miről van szó, ám annál nagyobb volt az örömöm, mikor megláttam, hogy egy streetball játékot kaptam tesztelésre. Miután bepattintottam a dvd-t, pillanatok alatt a menüben találtam magam és egy kicsit meglepődtem. Kapunk az arcunkba ugyanis egy tutorialt, ami azért nem minden sportjátékról mondható el. Miután végigtoltuk, rögtön bele is vethetjük magunkat a tényeleges játékba, aminek (dobperges be) története van (dobperges ki). Kis suttyó trógerként kezdünk az utcán, először csak egy az egy elleni meccseket játszva, majd az ott nyújtott teljesítményünk alapján reputáció pontokat kapunk, amivel kivívhatjuk majd az utca királya címet.

A meccsek a szokásos öt az öt ellen mennek, ám a pályáról a labda menetközben nem pattan ki, ezzel biztosítva a kellően pörgős játékmenetet. A joy összes gombját ki kell használni az irányításnál, ami nem teszi egyszerűvé, ám megéri, hiszen látványos zsákolásokat és egyéb mozdulatokat indukálhatunk így. Nincsenek olyan hihetetlen mozdulatok, mint a nagy elődnél, így viszont sokkal reálisabb lesz a játék és egyúttal teljesen fogyasztható is.

Grafikára kellemes az anyag, zeneileg viszont nagyon ott van a szeren! Igényeinket teljesen kiszolgálja játék, kreálhatunk magunknak saját játékost, valamint a Tony Hawk mintájára akár saját mozdulatot is! Igazából többet nem is nagyon kell elmondani a játékról, lévén a piac nincs telítve hasonló stuffokkal, így aki akar egy kellemeset streetballozni fotelből, az bátran nevezzen be az And1-ra.

- DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

CRASHDAY

PC

- ATARI
- REPLAY STUDIOS
- WWW.ATARI.COM/CRASHDAY
- 2006. FEBRUÁR 24.
- TESZTPLATFORM: PC

HANGOS ROCKZENE ÉS PORRÁ ZÚZOTT AUTÓK: RÉGÓTA TUDJUK, HOGY EZ A KOMBINÁCIÓ MŰKÖDIK. MOST IS?

A Destruction Derby, de tulajdonképp már az ősrégi Stunts óta igény van az olyan játékokra, melyekben izzé-porrá zúzhatunk autókat, látványos kaszkadőrmutatványokat végezhetünk el, és úgy általában mindenféle olyan autós truvájokat csinálhatunk, amelyeket a való életben sohasem mernénk. A Crashday, már a nevében hordozza: „én vagyok a megoldás az ilyen irányú igényeid kielégítésére!". Lássuk hát, mekkora lesz az élvezeti faktor…

EZ CSAK EGY SZIMPLA KÖZÚTI BALESET. KÁR: 83 TRILLIÓ FORINT.

Kicsit hosszúra nyúlt a játék fejlesztése, volt idő, mikor meg is ijedtünk, hogy elveszítettük, de végre itt van, a problémák elhárultak, megjelent: szóval spongyát a nehézségekre. Első látásra (vagy inkább betöltésre) elkapja az embert a hangulat, vadul ki akar próbálni minden játékmódot, és örül, hogy milyen jól is fog szórakozni az elkövetkezendőkben. Aztán a lelkesedés szépen alábbhagy, és kiderül, ez is csak olyan volt, mint egy kamaszkori szerelem: hirtelen föllángolás, ami aztán majdnem olyan gyorsan ki is hunyt.

Hogy mi a baj? Őszintén szólva nem tudom. A grafika pedig aztán igazán csili-vili: az autók törnek, a kasztnik látványosan sérülnek. A fegyverek már csak a habot jelentik a tortán, a totális pusztítást megfejelhetjük egy újabb kellékkel.

A játék rengeteg móddal rendelkezik (Stunt Show, Racing, Wrecking Match, Hold The Flag, Pass The Bomb, Bomb Run, Test Drive) és mindezekből egy karriermód is összeáll. Ez utóbbiban nyerhetünk új autókat, illetve azokat a kor divatjának megfelelően fejleszthetjük is, mind technikailag, mind látványra. Ezt a módszt azonban csak a legfanatikusabbak fogják végigjátszani. Lesznek, akik egyszerűen feladják az első komolyabb akadálynál, de akadnak majd olyanok is, akik egész egyszerűen ráunnak majd a feladatokra. Talán nem ártott volna kicsit jobban kidolgozni ezt a részt, az átvezetőket egy szimpla szövegeléssel intézték el, ami valljuk be: nem túl inspiráló. Vannak vicces minijátékok is (Long Jump, Vehicle Blast, Checkpoint Chase) amelyek leginkább akkor kerülnek majd elő - az alap játéktípusokkal egyetemben - amikor a haverok átjönnek: „na mutasd, mit tudsz". A kultúrált szórakozást a multiplayer mód és a pályaépítő garantálja még egy ideig, de aztán rá kell jöjjünk: valami hiányzik a kultikus sikerhez… és e hiba a fizikában keresendő. Nem az a baj, hogy a levegőben is tudunk fékezni és kormányozni, hiszen a Trackmaniában is elnéztük ezt, és nagyon jól szórakoztunk vele. Igazából az irányítás az, ami leginkább zavaró. Nem elég rugalmas, nem elég lendületes, túlságosan merev, ami egy ilyen arcade autós játéknál bizony nagy hátrány. A pályák kidolgozása is lehetne egy picivel jobb, sok helyen csak össze van dobálva a terep, nem érezni benne a kihívást. Egy idő után azt vesszük észre, hogy nem élvezzük már az ugrabugrálást, a trükköket és az ellenfelek levadászását, sokkal inkább arra vágyunk, hogy ne kelljen ilyen szögletesen terelgetnünk járgányunkat.

ÁT KELL VEREKEDNI MAGUNKAT PESTRŐL BUDÁRA. NEM KÖNNYŰ FELADAT...

Bajban vagyok az értékeléssel. Talán, ha a Crashday egy shareware játék volna, vagy talán ha korábban kijött volna, és nem csúszik annyit, most lehet, hogy le sem lehetne törölni az arcunkról a vigyort. Most azonban 2006. van és a játék teljes áras. Így sajnos csak ennyit ér… ráadásul nagyon kéne az a pici plusz… a hangulat?

m_anger

- DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

\+ BENNE VAN, AMI EGY TOROS-ZÚZÓS AUTÓS JÁTÉKBA KELL
\- AZ IRÁNYÍTÁS HAMAR IDEGESÍTŐVÉ VÁLIK
■ HASONLÓ: FLATOUT 89%
▼ EXTRÁN: KIPRÓBÁLHATSZ MINDENT, AMIT AZ UTAKON NEM

VÉR FAKTOR: ●●●
HUMOR FAKTOR: ●●
IDŐ FAKTOR: ●●

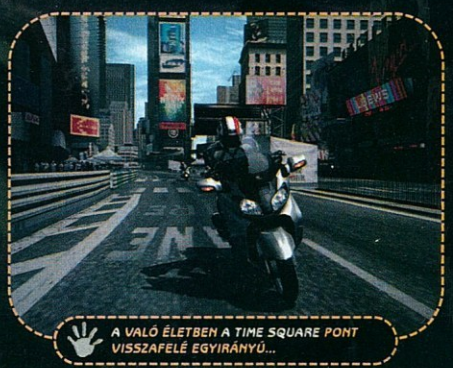
6

TOURIST TROPHY

- SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
- POLYPHONY DIGITAL
- WWW.TOURISTTROPHY-THEGAME.COM
- 2006. MÁJUS
- TESZTPLATFORM: PS2

JAPÁNBAN MÁR FEBRUÁR ELEJÉN MEGJELENT A JÁTÉK, A NAGY FELHAJTÁS AZONBAN ELMARADT. MI LEHET A HÁTTÉRBEN?

A négy kerék több mint a kettő… Eme közhelyes megállapítás azonban többet takar, mint elsőre gondolnád. A világban mindig is népszerűbbek voltak az autók, mint a motorok, elég, ha csak a versenysportokra gondolunk. Ráadásul mostanság Valentino Rossi kavarása is tovább mélyíti a szakadékot, hiszen ha az olasz fenegyerek feladja a MotoGP-t a Formula 1 kedvéért, akkor motoros sorozat sokat veszít majd a népszerűségéből.



A VALÓ ÉLETBEN A TIME SQUARE PONT VISSZAFELÉ EGYIRÁNYÚ…

Na de ne kanyarodjunk el ilyen messzire, minderre csak azért tértem ki, hogy talán sikerül megtalálnunk az okát, amiért a Tourist Trophy-t nem fogadták olyan harsonák, mint a Gran Turismót (elvégre egy családból valók). Egy másik lehetséges magyarázat a kivitelezésben kereshető. Nem, a minőséggel nincs baj, csak az első találkozáskor olyan érzése van az embernek, hogy ezt aztán gyorsan összevágták. Annyi azért valós alapokon nyugszik, hogy Takamasa Shichisawának (ő a játék producere, barátainak csak „Nana-san") mindössze tíz hónapja volt összekalapálni a cuccot. A játékról ordít, hogy a Gran Turismo testvérkéje: ugyanaz a menüszerkezet, ugyanazok a játékmódok (arcade és komoly, ami itt a Tourist Trophy World, és hasonlóan tartalmas), és még azok az extrák is megtalálhatóak, amik legutóbb a GT4-ben (Photo Mode, 16:9 képernyőarány, 1080i felbontás). Összesen 100 motorból választhatunk és szerencsére a japán márkák mellett (Kawasaki, Yamaha, Suzuki, Honda) találkozhatunk más legendás brandekkel is (Ducati, Triumph, BMW). A főszereplők java a nyolcvanas, kilencvenes évekből származnak, és főként sportmodellek, de akad egy-két extra kivétel. Pályákból szám szerint 35 van, és ezek is ismerősek lesznek a GT-ből. Egyedül a valenciai aszfaltcsík számít újnak, de ez a motorsportkedvelőknek ismerős lesz, mint híres versenyhelyszín. Pár pályát igazítottak a motoros ízléshez (Suzuka, Infineon), ez extra sikánok képében jelentkezik.

Az elmaradhatatlan licencek és tuningolás itt is jelen van, viszont pénz nincs, nyerni fogjuk a motorokat a feladatok teljesítésével. Fejleszteni viszont nem csak a gépeket, hanem a „lovast" is lehet, vehetünk bukósisakokat és bőrruhákat is. Sajnos a hiányok is ugyanazok, mint a GT-ben, vagyis nincs online mód, és a motorok sem sérülnek. Bukni viszont lehet nagyokat, mert az irányítás reális (persze csak annyira, hogy ne rontsa le a játékélményt), olyannyira, hogy tulajdonképp elég nehéz is terelgetni a józá-

gokat. Idővel aztán bele lehet jönni, csak át kell értékelni az autós értékrendet: hamarabb kell fékezni, játszani kell a súlyelosztással, és az ívekre is másképp kell picit fordulni (pl. ha túl szűkre veszünk egy fordulót, könnyen lepottyanhatunk a motorról, mikor beleakadunk a szalagkorlátba).

Korábban úgy volt, hogy csak Japánban jelenik meg a stuff, de aztán szép lassan bejelentették az amerikai változatot, és mi is megkapjuk a magunkét májusban. Nem kell félni tehát, Tourist Trophy lesz, és aki szerette a Gran Turismót, kedveli a motorozást és nem riad meg a kihívásoktól, az jól fog szórakozni… csak ne számíts semmi egetverő újdonságra.

m_anger

A JÁTÉK BOGÁR SZIMULÁCIÓJA MIATT NEM ÉRDEMES LEVENNI A SISAKOT…

- DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

\+ GRAN TURISMO MINŐSÉG, ANNAK MINDEN ELŐNYÉVEL.
\- KEVÉS IGAZI ÚJDONSÁG, INKÁBB CSAK KIEGÉSZÍTŐ LEMEZ.
▪ MOTOGP SOROZATOK (CLIMAX & NAMCO)
▾ EXTRA: VALENCIA MINT PÁLYA, MOTOROSÖLTÖZET-TUNING

VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

8

NYEREMÉNY-JÁTÉK
2. FORDULÓ
Képtelen feladat

Melyik játékokból származnak az alábbi képek?

A FELADVÁNY BEKÜLDŐI KÖZÖTT AZ ITT LÁTHATÓ NYEREMÉNYEKET SORSOLJUK KI. NINCS MÁS DOLGOTOK, MINT A MEGFEJTÉSEKET 2006 ÁPRILIS 15-IG ELKÜLDENI A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A 130. OLDALON TALÁLHATÓ KUPONNAL EGYÜTT (ÍRJÁTOK MEG MILYEN GÉPETEK VAN!).

CÍMÜNK: GAME MASTER 1325 Budapest, Pf.:315

A NYERTESEK NEVEIT A GAME MASTER KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTOK MEG!

A FŐDÍJ EGY NINTENDO DS!
Lapozz a 4. oldalra a részletekért!

A nyereményjátékot támogatta:

AUTOMEX KFT
SEVENM KFT

THE REGIMENT
CLOSE-QUARTERS COUNTER-TERRORISM

PC PS2

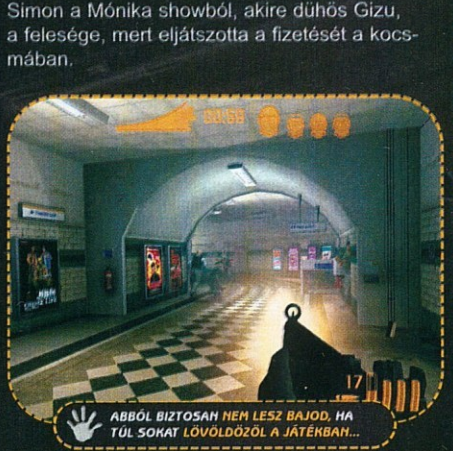
- KONAMI
- KUJU ENTERTAINMENT
- WWW.KONAMI-REGIMENT.COM
- 2006. FEBRUÁR 17.
- TESZTPLATFORM: PC

- A BEHATOLÁSI SZÁNDÉK MEGVAN, AZONBAN A KÜLDETÉS LEHETETLEN.

Diszkrét szemöldökemelés. Ezt a hisztérikus reakciót váltotta ki belőlem az az egyébként szégyenkezésre okot adó tény, hogy tizedik nekifutásra sem sikerült átvergődnöm a The Regiment című kommandós-gyilkolós móka első pályáján. Kicsit el is keseredtem, hogy béna vagyok, ennyi volt a játéktesztelői karrierem, mehetek követ törni. De mégse. Több próbálkozó egybehangzó állítása szerint náluk is hasonló problémák léptek fel, akadt, aki pár kísérlet után a tutorialt is hagyta a csudába, amit én tökéletesen megértek. A nehézségi szint ugyanis a felhők felett dekkol valahol, nem elég ugyanis sikeresen teljesíteni egy küldetést, a program egy rejtélyes szisztéma szerint még pontokat is számol, és ha nem érjük el a kívánt szintet, nem enged tovább. Így hiába nyírjuk ki a sok szakállas terroristát, nem érünk vele semmit, ha mindezt nem adott időn belül tesszük. Ha a készítők a realitásra mentek rá, remek munkát végeztek, az első küldetések még Chuck Norris-nak is nehézségeket okoznak, no nem nagyot. Kicsit. Picikét.

A játékban egyébként négy darab helyszín van (nagykövetség, farm, metró, parlament), ami megdöbbentő, még ha minden pályán több behatoló csoport tagjaként is helyt kell állnunk.

A küldetések előtt egy volt S.A.S. köztisztviselő mondja el nekünk a lényeget, akit tisztelünk, meg kemény, de belőkhetett volna két lapátfogat előre, legalább a felvétel idejére, mert így úgy néz ki, mint Simon a Mónika showból, akire dühös Gizu, a felesége, mert eljátszotta a fizetését a kocsmában.



Grafikailag a legnagyobb jóindulattal is csak közepesnek nevezhető a cucc, a játékélmény pedig a huszadik próbálkozás után gyakorlatilag nullára esik vissza. Viszont van két mód, arcade-ban látjuk a csapat többi tagjának egészségi állapotát, muníciónk mennyiségét, simulation esetén meg nem látunk semmit, de hamarabb halunk meg. Az egyetlen pozitívum, hogy a folyamatosan rikoltozó, elképesztően idegesítő hangokat produkáló civileket leüthetjük, és akkor megnyugszunk kicsit. Persze ez is relatív.

A légkört olyan további hangulatfokozó elemek színesítik, mint a lebegő halottak, vagy a tökéletesen idióta AI. Azért az milyen dolog már, hogy egy bevetésen nekem kell lökdösnöm a társamat, ugyan álljon már arrébb, hogy én is beférjek abba a szobába. Rendkívül frusztráló érzés. Borítékolhatóan csak azok fogják kitartóan gyűrni, akik elit alakulatosnak készülnek, vagy már azok. Bár lehet, hogy ők se. Az átlagember meg, ha lehetetlen küldetést akar, inkább próbáljon állatokat keresztezni. Mondjuk nyuszit pingvinnel. Azon legalább jót lehetne röhögni.

Babbit

\+ NÉHOL TETTEN ÉRHETŐ IGAZI AKCIÓ HANGULAT
\- TÚLZOTT REALIZMUS, NAGYON-NAGYON NEHÉZ
RAINBOW SIX, GHOST RECON SOROZAT
EXTRA: INTERJÚ A FOGATLAN CSÁVÓVAL

VÉR FAKTOR: ●●●● HUMOR FAKTOR: ●●●● IDŐ FAKTOR: ●●●●

4

DEMO, VIDEO, TRAINER, HATTERKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

KONZOLOK SZERVIZE

GameCity2

1062 Budapest, Hunyadi tér 12. · Tel: 06-1 479-08t12 · Hotline: 06-20-542-61-82 · Nyitva tartás: H-P 10 - 17

Sony Playstation2 / PSTwo

Sony Playstation2 /

Sony Playstation / PSOne

Sony Playstation / PSOne

Microsoft Xbox / Xbox 360

Microsoft Xbox / Xbox

Nintendo Gamecube

Nintendo Gamecube

Sony Playstation / Playstation 2, Microsoft Xbox és egyéb konzol játékgépek szakszerű szervizelése sok éves tapasztalattal, rövid határidővel, garanciával! Díjmentes állapotfelmérés / bevizsgálás, árajánlattétel!

Viszonteladóknak kedvezmények! Nem budapesti partnereink részére aznapi, soron kívüli szervizelés!

A felsorolt szervizszolgáltatás árak minden esetben tartalmazzák az alkatrészköltséget és a munkadíjat is. A szervizünk által elvégzett munkára és a beépített alkatrészekre garanciát vállalunk!

Csomagküldés postai úton 1-2 napos határidővel! Hibás készülékek javítása oda-vissza postázással is!

PC PS2 X-BOX GC X-BOX 360 PS3 GBA PSP DS

54 DRIVER: PARALLEL LINES
60 COMMANDOS: STRIKE FORCE
64 GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER
70 THE GODFATHER
76 TIMESHIFT
80 FINAL FIGHT: STREETWISE
84 CALL OF CTHULHU: DCOTE
90 STAR WARS: EMPIRE AT WAR
92 TYCOON CITY: NEW YORK
94 SONIC RIDERS
96 ÜBERSOLDIER
100 WORLD RACING 2
102 ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

GUIDES

TOVÁBBI VÉGIGJÁTSZÁSOK: WWW.VEGIGJATSZAS.HU

DRIVER
PARALLEL LINES

- ATARI
- REFLECTIONS
- WWW.ATARI.COM/DRIVER/
- 2006. MÁRCIUS 14.
- TESZTPLATFORM: PS2

AZ ÚJ DRIVER EGY GYENGÉN SIKERÜLT GTA KLÓN, MELY HARMATOS JÁTÉKMENETÉVEL, CSÚNYA GRAFIKÁJÁVAL ÉS ÖTLETTELENSÉGÉVEL SZÉGYENT HOZ A NAGY ELŐD NEVÉRE.

SPOILER FAKTOR

Sofőrre volt szükségük… vállaltam. Én voltam a legjobb az egész városban, a legmenőbb emberek között forogtam, a legkeményebb küldetéseket bízták rám. Egészen addig, ameddig fel nem dobtak, és a sitten nem kötöttem ki. Huszonnyolc évvel később engedtek ki, és most bosszúra szomjazom. Ez az én történetem. Ez a sofőr története!

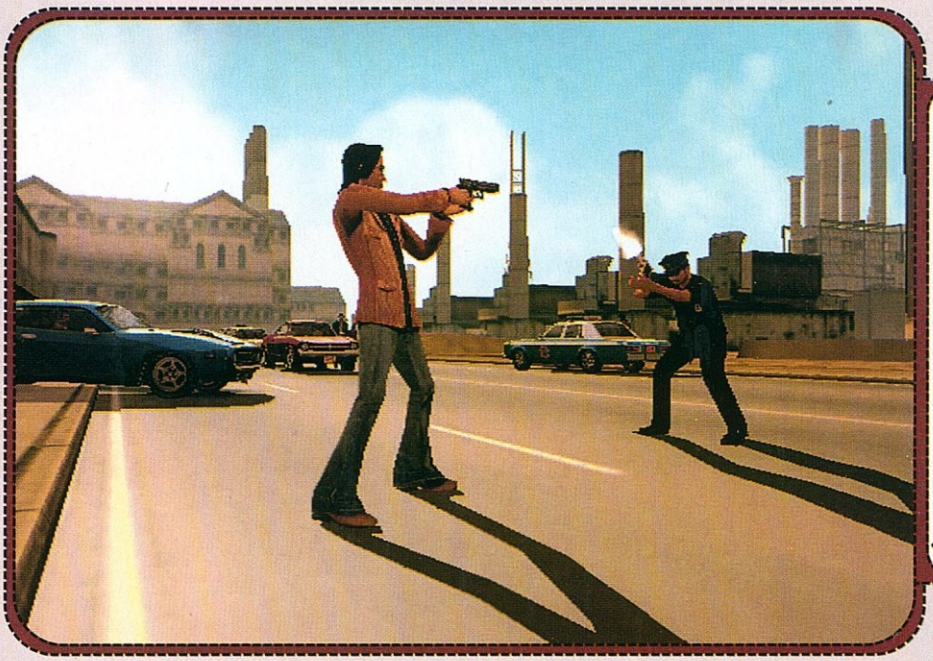
A Driver: Parallel Lines története habár nem túl érdekes, játékmenete sem éppen fényes (ez kiderül a review kommandó cikkből pár oldallal előrébb), azért az igazi autórajongók talán adnak neki egy esélyt, talán már csak a múlt szép emlékei miatt is. A játék legtöbb küldetése elég egyszerű „menj ide, csináld ezt, gyere vissza" típusú, így valószínűleg a gyakorlott játékosoknak nem fog különösebb gondot okozni, ám ha mégis, remélem, hogy ez a kis cikk átsegíti benne.

Az első küldetésbe rögtön a lényegi résznél kapcsolódunk be: egy autós üldözés kellős közepén találjuk magunkat, ahol legfőbb objektívánk a minket üldöző rendőri szerv lerázása, és a célpont biztonságos eljuttatása a minitérképen kijelölt helyre. Miután emberünket kiraktuk a sikátorban, a küldetést teljesítettnek tekinthetjük, zsebünk pedig 100 dollárral nehezebb lett.

Irány a garázs! A helye a térképen kijelölődik, így szimpla autókázás odatalálni. A kocsinkat rendbe rakják, majd miután újra visszakapjuk az irányítást, álljunk bele a frissiben megjelent sárga körbe, s így ismerkedjünk meg az enyhén ferdehajlamú hanggal rendelkező leendő munkaadónkkal, aki rögtön, amolyan bemelegítésként, ránk is sóz egy küldetést.

El kell hoznunk Ray kocsiját, ami egy kissé romos állapotban hever egy elhagyatott mellékutcában. Amint megvan, induljunk vissza a garázsba ám figyeljünk arra, hogy nem szabad összetörni a verdát! Ez persze nem azt jelenti, hogy nem koccanhatunk neki néhány elénk kerülő szerencsétlennek, ám igyekezzünk finoman bánni a gépjárművel. Miután megérkeztünk a garázsba, a kocsituningolás tanító szekciója következik. Nem kell mást csinálnunk mint a tovább gombot nyomogatni, lévén mindenből csak egyet, s csak azt választhatjuk, amit a fejlesztők ide előre kijelöltek.

Megkapjuk következő tesztfeladatunkat, melyben három

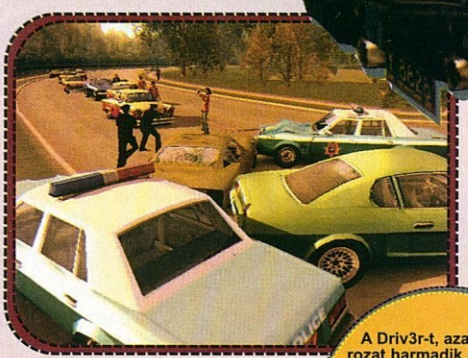


EZ EGY PACIFISTA JÁTÉK, HOGY HA VÉLETLENÜL LÖVÖLDÖZÉSBE KEVERNÉNK, AKKOR SEM SZABAD AZ ELLENFÉLRE CÉLOZNI...

DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

ellenőrzőponton kell áthaladnunk egyre nagyobb sebességgel. Először 50 MPH-t kell elérnünk, majd 70-et, végül pedig 100-at. A kocsit ne törjük teljesen rommá, mert akkor vége a küldetésnek.
Következő célpontunk, melyet kijelöl a térkép, egy raktárszerűség, ahol megtanulhatjuk a fegyverhasználatot. Az első kör nem túl nehéz, a megadott sorrendben le kell lövöldözni a hordókat, az automata célzó szépen kijelöli őket, s nekünk már csak a ravaszt kell meghúzni. Ezután a kocsi körül körözve kell leamortizál-

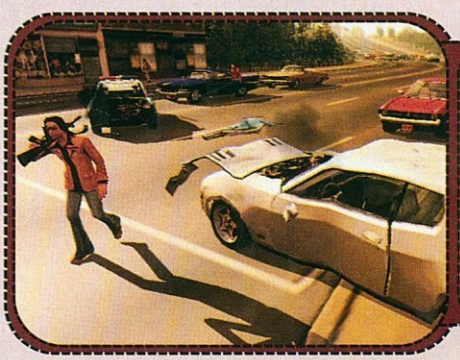
nunk azt, majd távolról kell manuális célzással kilőni a gumikat. Végül már csak fel kell robbantani az egészet fenébe, így csak szabadon eresszünk bele pár golyót.
Ray megkér minket arra, hogy szedjünk neki össze 1500 dollárt. Nem árt, ha keresünk valami melót városszerte, például egy rögtön ott is leledzik a parkolóban, mégpedig egy verseny, melyet három különböző nehézségi fokozatban is játszhatunk. Fontos, hogy a verseny közben nem szabad lőni, mert akkor vége, s kezdhetjük elölről.
El kell lopnunk egy riválisbanda kocsiját, majd némi brillírozással magunkra vonni a rendőri szerv figyelmét. Miután megfelelő mértékben üldözőbe vettek minket a zsaruk, rázzuk le őket, majd tegyük vissza az autót a helyére. A bandatagok le lesznek nyűgözve a végeredménytől.
Egy vontatós kocsi segítségével kell három különböző helyről elhoznunk egy-egy autót. A művelet úgy történik, hogy szépen óvatosan rátolatunk a kiszemelt gépjárműre, majd szépen egy pillanat alatt ráakad a vontatóhorog. Innentől már csak az a kisebb probléma adódik, hogy elkezdenek ránk eszeveszett módon lőni, sőt, üldözni is, így vigyáznunk kell arra, hogy a kocsi amennyire csak lehet épen maradjon, különben a küldetésnek vége.
Slink megkér, hogy három klubból szedjük össze neki a pénzt. Az elsőig még semmi gond nincs, ám utána üldözni kezdenek minket, így érdemes alapból egy masszív autóval nekivágni a küldetésnek. A sikátorokban megpróbálják majd elállni az utunkat, ne legyünk szívbajosak, egyszerűen törjünk át rajtuk. Ha mindhárom helyről begyűjtöttük a begyűjteni valót, akkor térjünk vissza Slinkhez.
Egy motorversenyre kell kiállnunk egy másik sofőrrel. Habár a szabályok szerint nem használhatna fegyvert se ő, se mi, ez nem nagyon akadályozza abban, hogy mindennel lőjön ránk, amilye csak van. Ráadásul nem ő egyedül nehezíti az életünket a csalásaival, hanem erősítést is hív, így útközben számos ellenséges autóval is meg kell küzdenünk. Ha ügyesek vagyunk, akkor ez nem jelenthet problémát: érdemes figyelni a levágási lehetőségeket, ugyanis számos helyen tudunk rövidíteni, s így jóval előbb beérni a célba, mint riválisunk.



A Driv3r-t, azaz a sorozat harmadik részét a szaksajtó darabokra boncolta, főleg a gyenge gyalogos küldetések miatt. Ennek ellenére, a játék hatalmas siker lett, hetekig vezette az eladási listákat.

INFO

Egy rabszállító autót kell elfoglalnunk, s ez nem lesz éppen egy egyszerű feladat, mert ha nem vigyázunk nagyon gyorsan szitává lőnek. Érjük utol autóval a konvojt, majd kényszerítsük őket megállásra, oly módon, hogy lökjük és lőjük őket, ahol csak érjük. Amennyiben sikerült, úgy kiszállnak a kocsikból, s egy kisebb tűzharcra kerül sor, amit azonban már könnyedén megnyerhetünk, s elvihetjük a rabszállítót.



HEM CSAK ELŰTHETED, DE HI IS VASALHATOD A JÁRÓKELŐKET.

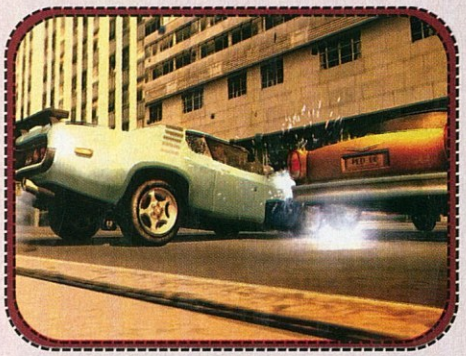
Az egyik kiszemelt célpont el akarja adni a csodás sportautóját. Ez egy jó alkalom arra, hogy információkat szerezzünk tőle. Emberünk kiadja magát vevőnek, s egy tesztkörre megy el a tulajjal együtt. A cél, hogy a bal felső sarokban látható csúszkát felvigyük maximumra, ekkor a tulajdonos már retteg, s hajlandó nekünk információkat elárulni. Ahhoz, hogy ezt elérjük, különböző veszélyes mutatványokat kell előadnunk, de az is elég, ha kimegyünk a közeli autópályára, és egy kis ideig gyorsabban hajtunk, mint 100 mérföld/óra. Ezt többször is meg kell ismételnünk lévén a szerencsétlen egyszerre csak egy-két mondatot képes elmondani, a többit úgy kell kihúzni belőle.
Egy versenybe neveztek be minket, ahol azonban sajnálatos módon nem győzhetünk mi, sőt! Biztosítanunk kell, hogy a kijelölt ember nyerje meg a futamot. Nem lesz túl nehéz, mert viszony-

NEW YORK I.

New York (hivatalos nevén City of New York) az Amerikai Egyesült Államok legnépesebb és az amerikai kontinens negyedik legnépesebb városa, az országon belül és világviszonylatban is az egyik legjelentősebb politikai, üzleti és kulturális központ. Több félszigeten és szigeten, illetve részben a szárazföldön fekszik az Atlanti-óceán keleti partján; területe 800 km², lakossága 8 158 000 fő (a New York-i agglomeráció népessége több mint 22 millió fő).

Az azonos nevű tagállamban található, a tőle való megkülönböztetés végett hívják még New York City-nek, illetve (az állam megjelölésével) New York, New Yorknak. Közkedvelt elnevezése még a Nagy Alma.
2003. évi bruttó bevétele 488,8 milliárd dollár volt, amivel a városok rangsorában az első helyre került; az USA-tagállamok közül csak ötnek volt nagyobb bevétele, sőt a világ országai közül is csak tizenötnek.
Az európai telepesek érkezése előtt a mai New York körüli területeket a lenape (más néven delaware) indiánok különböző csoportjai lakták (manahattoes, canarsies és raritan).
1524-ben Giovanni da Verrazzano volt az első európai, aki kikötött a majdani város helyén.
1664-ben egy angol flotta harc nélkül elfoglalta a várost, mely angol kézen is maradt a második angol-holland háborút lezáró bredai egyezmény értelmében (1667). A várost ekkor nevezték át Új-Yorkra, az angliai York hercegének, Jamesnek a tiszteletére, aki II. Károly király öccse volt. Miután 1685-ben II. James néven trónra került, New York királyi birtok lett.
Az amerikai függetlenségi háborúban, a brooklyni (vagy Long Island-i) csatában a város jó része leégett, és brit megszállás alá került 1783. november 25-ig. Ezen a napon tért vissza George Washington a városba, és vonultak ki az utolsó brit csapatok az Egyesült Államok területéről (Evacuation Day). Április 30-án a Wall Streeten található Federal Hallban zajlott Washington elnöki beiktatása. New York 1790-ig az USA fővárosa volt, itt ülésezett a Kontinentális Kongresszus.

lag jól vezet, bár néha tud szerencsétlenkedni is. Ahogy tudjuk, lökdössük ki, szorítsuk le előle a versenyzőket, majd ha sikerült az élre törnie, menjünk mögötte, s biztosítsuk, hogy a célig senki ne tudja megelőzni.
Összetett feladat következik: Candy-t kell kihoznunk a börtönből, s ehhez több műveletet kell lefolytatnunk egymás után. Első körben be kell szállnunk a rabszállítóba, mely korábbi akciónkról már ismerős lesz valamilyen szinten. Közelítsük meg vele a börtönszigetet, ahol is az első kaput őrző biztonsági őr a barátunk, így kinyitja nekünk a bejáratot, feletteseinek pedig majd azt hazudja, hogy fegyverrel kényszerítettük eme tettre. Menjünk a kijelölt helyre, majd szálljunk át a markolóba, amivel kicsit szambáznunk kell erre arra a kijelölt sávban, hogy végre eljussunk a falhoz, aminek egyszerűen csak hajtsunk neki, s így törjünk át rajta. Ezt követően hatoljunk be a börtönbe és keressük meg Candy-t, ám számítsunk fegyveres ellenállásra (mégiscsak egy börtön, vagy mifene). Az őröket szépen megfontoltan, egymás után szedegessük le. Amint megvan Candy, már csak le kell lépnünk.



Slink ad egy crossmotort, hogy kövessük az iménti felszállt helikoptert, s gyűjtsük be az általa ledobott csomagokat, még mielőtt kék egyenruhát viselő kedves bácsik találják meg őket. Igazából csak ügyességi problémák merülhetnek fel, lévén a különböző platformokon átugrálást nem szabad elhibázni, különben igen nagy valószínűséggel buktuk a küldetést.
Egy emeletes parkolóházból kell ellopnunk egy kocsit, elvinni a garázsba, ahol belehelyeznek a fiúk némi okosságot, majd visszavinni. Az egész épületkomplexum jobb oldalán van egy bejárat, ahol szépen felkocsikázhatunk a tetőre, ahonnan pedig elköthetjük a kívánt gépjárművet.

HA ÖSSZETÖRÖD AZ AUTÓD ABLAKAIT, A RENDŐRÖK NEM LÁTHAT NAJD BE. ÉS TELJESEN ÖSSZEZAVARODNAK. VAGY NEM...

TOLVAJTEMPÓ

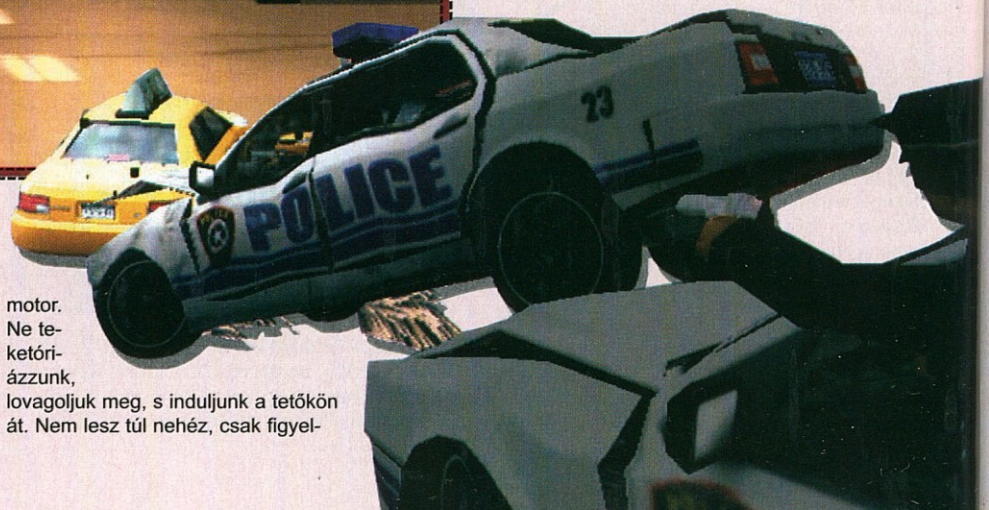
A Driver játszása közben valószínűleg sokaknak azonnal beugrik a Tolvajtempó című film, ráadásul a játék készítői még az egyik zenét is berakták a moziból. Arra gondoltam érdemes lehet néhány érdekességet megosztani veletek a filmmel kapcsolatban:

- Abban a jelenetben, amikor Sphinxék ellopják a HumVee-t, eredetileg nem kellett volna leesnie a rendőrautónak, az csak szerencsés (vagy szerencsétlen) véletlen volt. Vinnie Jones ugyanis egy kicsit meglökte hátulról a rendőrautót vezető kaszkadőrt, aztán pedig nem volt több helye elvezetni a HumVee-t, így a kaszkadőr szépen leesett.
- Az eredeti, 1974-es filmben egy 73-as Shelby Mustangot lopnak el, míg a 2000-esben egy 67-est. Érdekes, hogy a két film cselekményében nem sok azonosság van, ám a GT500-ast mindkét esetben ugyanarról a helyről rabolják el: ez az Internation Towers.
- A rendezőnek néhány nézeteltérése akadt az íróval, Scott Rosenberggel, amikor pár átírást kért a forgatókönyvben. Rosenberg végül kilépett a projectből, és helyére Jonathan Hensleigh és J.J. Abrams (a mester!) jött. Végül ők véglegesítették a forgatókönyvet, ám a készítők listájában nincsenek ott!
- Eredetileg benne lett volna a filmben az eszméletlenül ritka McLaren F1 is, ám a készítők nem tudtak szerezni belőle egyet, így végül egy másik gyönyörűség, a Jaguar XJ220 szerepelt.
- Az egyik korai forgatókönyv-vázlatban még pár elem hasonló volt, mint a régi Gone in 60 Seconds filmben. Sphinxnek például nem volt orra (ugyebár az orr nélküli egyiptomi építményre rímelve), s egy olyan szemüveget hordott, amire volt egy műorr csatlakoztatva –ám ezt csak az egész estés rablás alatt vette fel.
- A filmhez 12 különböző Eleanort gyártottak, ám egyik sem teljesen hasonló a 67-es Shelby Mustanghoz. Ezekből hét darab élte túl a forgatást a javítás különböző fázisaiban. Készült egy 13. darab is a producer Jerry Bruckheimernek, egy az egyben az eredeti kocsi alapján, ám ez sosem tűnik fel a filmben.
- Nicolas Cage a legtöbb kaszkadőrtrükköt maga csinálta a filmben. Hónapokig keményen nyomta az autósiskolákat, hogy képes legyen erre.

A misszió időre megy, szóval nem tökörészhetünk sokat, mindennek olajozottan kell mennie. Egy limuzinból és két kísérő terepjáróból álló konvojt kell megállítanunk. Minél gyorsabban kocsikázzunk el a kijelölt helyre, majd várjunk egy nagyon picit, és induljunk el jobbra fent a hídon, a konvoj ugyanis arra fog tovább menni, s mivel nekünk manuálisan kell megállítani őket, így egyszerűbb dolgunk lesz.
Megadott idő alatt el kell jutnunk egy parkolóházba, ám ez nem lesz túl nehéz feladat még közepes kocsikázó tempó mellett sem. Menjünk fel a parkolóház tetejére, ahol vár minket egy motor. Ne tétovázzunk, lovagoljuk meg, s induljunk a tetőkön át. Nem lesz túl nehéz, csak figyeljünk arra, hogy lehetőleg ne essünk le, se a tetőről, se a motorról (legalábbis ne úgy, hogy utána ne tudjunk visszaszállni). Ezt követően jussunk le a kijelölt ponthoz, ahol platós teherautó hátulja kényszerülünk, s innen kell védeni a kocsit, oly módon, hogy őrült módjára lőjük azt, aki utánunk jön.

SZEREZZ EGY JÓ KOCSIT, ÉS ÁLLJ BE HELLÉ MEHŐSKÖDNI. FÉL SIKER

28 évvel később...
Bevágtak a sittre, így a végigjátszás ezen része 28 kerek évvel később „íródik", mint az előző fele. Ez persze egyben azt is jelenti, hogy a Driver: Parallel Lines egy igen régi játék, vagy pedig azt, hogy én képes vagyok időutazásra. Mire kijöttem minden megváltozott, elvégre csaknem harminc év telt el. A piciny Game Master szerkesztőség mára egy hatalmas toronyház,



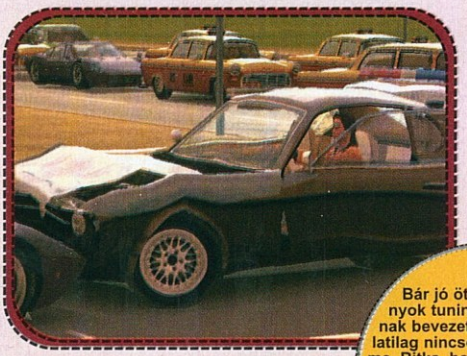
ahol több ezer ember dolgozik azon, hogy a planetáris szinten terjesztett, tizenkét nyelvre lefordított újságot szerkessze. Nem Bear többé a főnök, hiszen az öreget teljesen felőrölték az évek, s már 80 évesen, egy öregotthonban tengeti mindennapjait, elméje teljesen kiürült, már csak a málna érdekli. Uniq sem főszerkesztő többé, a kertben kapálja növényeit, s üveges szemekkel beszél hozzájuk, becézgeti őket, miközben néha még meg-megrándulnak ujjai, fájó emlékként a hosszú, leadás előtti éjszakákról. Szegény idegei teljesen kiégtek, mára már egy sorozatgyilkost is végig tudna nézni, amint negyven embert kibelez a szeme láttára, anélkül, hogy akár csak egy arcizma is megrebbenne. A Game Master szó említésére azonban heves idegrángásba kezd, és három nővérnek kell

NEW YORK II.

A 20. század első felében a város világviszonylatban is fontos ipari, kereskedelmi és távközlési központtá fejlődött. Az első metrótársaság, az Interborough Rapid Transit 1904-ben jött létre, és a felszíni vasúti közlekedési vonalak száma is nőtt. Az 1930-as években épült fel számos, a város képét napjainkban is meghatározó, és akkoriban a világ legmagasabb épületei közé tartozó felhőkarcoló.

A II. világháború után a rohamosan növekvő gazdaság és az általa, valamint a bevándorlók és a visszatérő katonák által okozott népességnövekedés új területek beépítését tette szükségessé, főként Kelet-Queensben. 1951-ben az ENSZ áttette székhelyét a queensi Flushing Meadows Parkból Manhattan keleti oldalára.

Az 1980-as években a Wall Street újjászületésével New York ismét a világ egyik pénzügyi központjává vált. Az 1990-es években a bűnözési statisztikák nagy mértékben javultak, és a városból elköltözők száma is csökkent, sőt most már nemcsak külföldről, de belföldről is sok itt letelepedni szándékozó érkezett. Az évtized végén kezdődő dotcom-korszak egyik legnagyobb nyertese New York lett, a fellendülés újabb hullámának egyik legszembetűnőbb jele az ingatlanárak megugrása volt. A 2001. szeptember 11-i World Trade Center elleni terrortámadás közel háromezer áldozatot követelt. A területen 2008-ra tervezik felépíteni a világ legmagasabb felhőkarcolóját, a Freedom Towert (Szabadság-torony). A következő évtized folyamán más, a város arculatát átformáló építkezések is várhatóak.



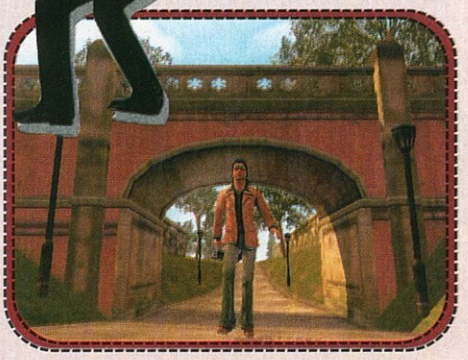
lefognia, és beadni neki az aznapi adag ritalint. Callisto teljes nyugodtsággal igazgatja sörgyárát, míg Dante eltűnt a föld színéről, és állítólag a hegyekbe költözött, ahol egész további életét a Game Masternek szenteli, s dolgozik, csak dolgozik egész nap. Néhány éjjelente hallani vélik a magasból a kiáltásokat: „mééég munkáát, mééég". Ez a világ teljesen idegen nekem, ám annyira nem tud megrémíteni, hogy ne üljek le a majd' 30 éves gépem elé, és ne kezdjem tovább pötyögni a Driver végigjátszását. Miután visszatértünk elkezdjük szépen sorban

Bár jó ötlet a járgányok tuningolhatóságának bevezetése, de gyakorlatilag nincsen túl sok értelme. Ritka, hogy egy autót túl sok ideig megtartsunk, amint túlságosan összetörjük a járgányunkat, szerzünk egy másikat.

INFO

levadászni azokat, akik a rács mögé jutattak minket, s mindjárt kezdjük is a mexikóival. Sajnos azonban az átvezető animáció alatt elmenekül (pedig ha nem futna el, nem is kéne játszanunk), s felszáll a metróra, így nincs más lehetőségünk: üldözőbe kell vennünk. Ahol tudunk, menjünk a sín melletti úton, azonban sokszor ilyen nem fog rendelkezésre állni, így próbáljunk a sín mellett haladni, ám semmiképpen se magán a sínen: itt ugyanis autónk nem képes a teljes sebességét elérni, így végzetesen lemaradunk. Valami galád megtudta, hogy nem vagyunk többé a hűvösön, így most a föld alatt szeretne látni minket, melynek folyományaként ránk szabadít egy bérgyilkost. A feladat igen egyszerű, ám de élvezetes: üldözni kell és megölni az ellenséget. Ezt a szokásos módszerrel megtehetjük: lökdössük és lőjünk rá, egészen addig, ameddig a gépjárműve egy robbanással nem adja a tudtunkra, hogy vége. Gondoskodunk kell róla, hogy pártfogónk, Maria, aki egy autóban ül, elérjen a kitűzött céljához. Szép békésen kocsikázgatni fog egy ideig, mi igyekezzünk amennyire csak lehet közel maradni hozzá, majd befarolnak a dzsippek, és elkezdenek tüzet nyitni ránk, illetve védencünkre. Jómagam úgy intéztem el őket, hogy beléjük szálltam, ezzel elintézve annyit, amennyit csak tudtam, a maradékot pedig igyekeztem elgázolni és elütögetni, majd gyorsan kicseréltem a rommá amortizált kocsimat egy újra, és követtem tovább Mariát. Candy továbbra is dagadt, továbbra is ronda, és továbbra is szemétkedik velünk. Most például el akarja kapni Mariat, minket pedig otthagy az embereinek, akik beadnak nekünk egy injekciót, még mielőtt el tudunk szabadulni. Igyekezzünk találni egy gyors autót, majd eredjünk Candy után, ám ez nem lesz egy túl könnyű művelet, mivel a beadott szer valamiféle drog volt, így emberünk látása folyamatosan homályosul,

EBBEN A JÁTÉKBAN MINDEN PILLANATRA JUT EGY ÖSSZETÖRT AUTÓ

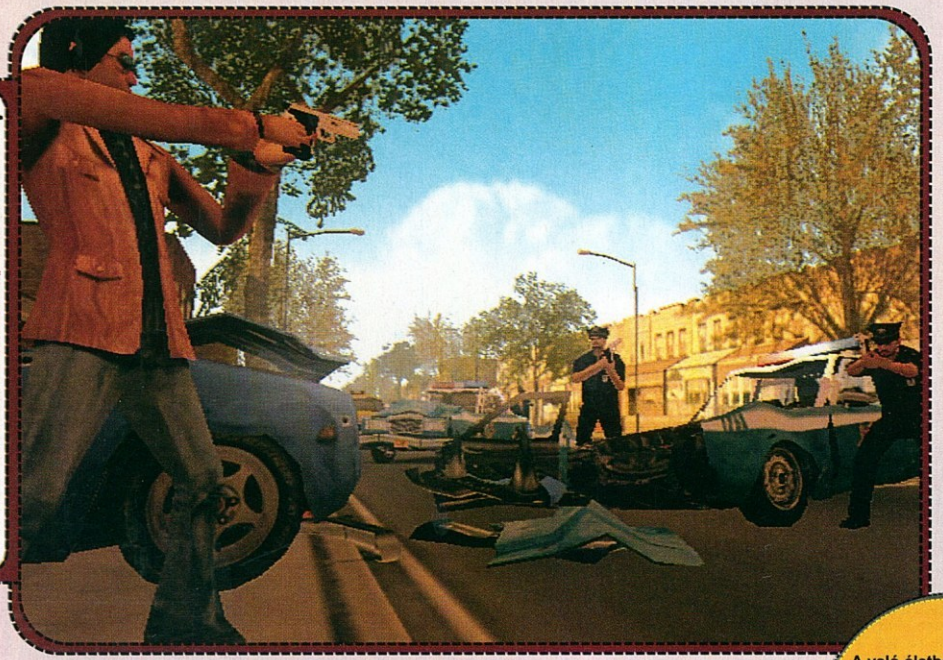


s ez nagyban megnehezíti a vezetést. A végén már annyira durva lesz az egész, hogy szinte csak a megérzéseinkre hagyatkozhatunk. Érdemes lehet megpróbálni a küldetést motorral is végrehajtani, szerintem úgy egyszerűbb egy kicsit, mert nem fogunk annyiszor ütközni. Persze ennek is megvannak a hátrányai, lévén ha nagyobb sebességgel kerülünk frontálisan ismeretségbe valamivel, vagy valakivel, akkor leesünk a motorbicikliről, és kászálódhatunk rá vissza. Meg akarjuk mutatni Slinknek, hogy ki a legény a gáton, s egyben azt is, hogyha nem vigyáz, akkor valamilyét el fogja veszíteni. Három por-

A KORSZAKALKOTÓ DRIVER

1999-ben jött ki a sorozat első része, mely ha nem is forradalmasította a játékipart, azért azt mindenképpen elmondhatja magáról, hogy nagyot alkotott. Addig elképzelhetetlen realizmust produkált, a készítők a négy nagyvárosban körbeautózva videóra vették az utcákat egyenként, majd szinte házról házra lemodellezték azokat – profizmusukhoz semmi kétség nem férhet. Iszonyat hangulatos volt, igazán ott érezhettük magunkat a csúfos véget ért Tanner barátunk bőrében – ha nem volt kedvünk a küldetéseket csinálni, egyszerűen csak furikáztunk körbe a városban és nézelődtünk. A város élt, lélegzett, mindenfele autók cirkáltak, a rendőrök pedig addig békén hagytak minket, míg valami szabálytalanságot el nem követtünk. Majdhogynem ki merem jelenteni, hogy a mesterséges intelligencia jobb volt ott, mint itt. Hangsúlyozom, ez még az előző évezredben volt. Az egészre a remek visszajátszási lehetőség tette fel a koronát – ha ügyesek voltunk, akár egy remekül megkomponált akciójelenetet is összeollózhattunk magunknak. A játék iszonyat nehéz volt, InGen kollegináink még a bemelegítő küldetés (amikor a garázsban kellett elsajátítani a kezelés rejtelmeit) is komoly kihívást okozott, Captain Callistónak csak az utolsó küldetésbe tört bele a bicskája – közismerten lehetetlen volt megcsinálni –, mindazonáltal ismerünk olyan embert, akinek ez is sikerült elsőre – igazi keményvonalas játékos arc.

nóboltját kell szanaszét rombolni, s ehhez ráadásul kapunk egy csodásan festő és teljesen felpáncélozott gépcsodát is. Minden bolthoz időre kell odaérnünk, ám ha már megérkeztünk, akkor nincs óra, nyugodtan lerendezhetjük az ügyet. Amint megérkezünk, romboljunk be a kocsival az üvegen át, és pörögjünk-forogjunk, valamint lőjünk egy kicsit, ám arra fordítsunk kiemelt figyelmet, hogy elkezdenek lecsukódni a biztonsági ablakok, így ha nem megyünk még idejében ki az autóval, akkor az bizony bent fog ragadni. Nem kell aggódni, ha nem sikerült eleddig teljesen lerombolni a boltot, akkor gyalogosan, az ajtót használva még visszamehetünk és szétlőhetjük, ami megmaradt. Ha egy kész, induljunk a következő bolt felé. Az óra ekkor megint visszajön, így ismét igyekeznünk kell, ám ha megérkeztünk, szintén el fog tűnni.



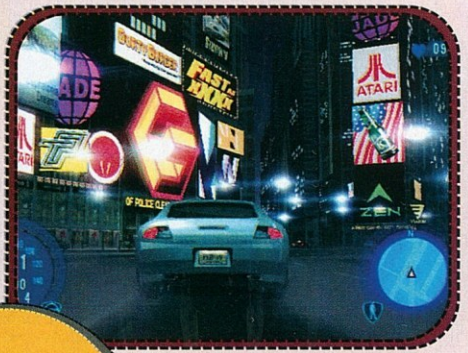
HA LEROBBANT RENDŐRAUTÓT LÁTSZ AZ ÚTON, NE ÁLLJ MEG, VALÓSZÍNŰLEG CSAK CSAPDÁT ÁLLÍTOTTAK NEKED A SZERNYÁKON.

Slink drogot csempészett be, s ezt be akarja juttatni a belvárosba. Ehhez rögtön négy sofőrt vesz igénybe, ebből az egyiknél van valóban a drog, a többi csak elterelés. A feladatunk tehát egyszerű: találjuk meg melyik az igazi! Emberünk az autókölcsönzőnél azonban mindösszesen kilenc percig tudja figyelni az autókat, utána megjön a főnöke, így nekünk ennyi idő alatt kell végrehajtani a küldetést. Kezdjük el követni azt amelyik szimpatikus, szorítsuk le, és késztessük megállásra. Ezután szálljunk át a kocsiba, így ellenőrizzük, hogy abban volt e a keresett kábítószer. Ezt értelemszerűen ismételjük a többi kocsival addig, ameddig rá nem lelünk a csempészárura.

Végre leszámolhatunk Slinkkel. Megbosszulhatunk minden sérelmet, amit a rózsaszín ruhája és a heréltcsirke hangja okozott az ízlésünkkel, még 70-es években. Pattanjunk be a kocsiba, majd vegyük üldözőbe, és ahol csak tudjuk szorítsuk le és törjük össze. A legjobb, ha beakad valami fába, vagy egy másik kocsiba, netán buszba. Ha a bal felső sarokban látható csíkot levittük, akkor Slink kiszáll, ám nem egyedül, ott vannak az emberei is, így egy keményebb tűzharcra kényszerülünk. Ha nem vigyázunk nagyon gyorsan kicsinál a túlerő, így csak megfontoltan essünk nekünk.

Az elgázolás is jó taktika, csak cseréljük a kocsikat, mert hamar szétlövik azokat is.

Bishop kábítószer üzletelésébe kell belebonyolódnunk, ám kiderül, hogy hatalmas túlerővel kellene szembenéznünk, így egyedül képtelenek lennénk megoldani a feladatot, segítséget kell kérnünk, pl. a rendőrségtől, még ha ők nem is tudják, hogy valójában segítenek. A feladat tehát, hogy magunkra szedjünk némi rendőri üldözöttséget, majd csaljuk oda őket Bishop üzleteléseinek helyszíneire, s engedjük, hogy ők kapcsolják le a gazfickókat. Figyeljük a térképet, hogy hol jön a legközelebbi rendőr, majd törjünk szét valamit a környéken vagy hajtsunk gyorsan. Amint elkezdenek körözni már csak el kell ütnünk pár gyalogost, hogy a körözöttségi szintet maximumra tornásszuk. Ekkor már elindulhatunk a tett helyszíne felé, ám ügyeljünk arra, hogy a zsaruk ne maradjanak le. Ha odaértünk már hagyhatjuk, hogy két fél lerendezze az ügyet egymást közt, s indulhatunk a következő ponthoz. Teketóriázásra azért sincs mód, mert ez a küldetés is időre megy.



INFO

A való életben elég nehezen lehet véghezvinni a játékban látható üldözéseket, hajszákat New Yorkban, ahol majdnem egész nap borzasztó dugó van. Csak taxiból több van az utcán, mint máshol sima autóból.

BÁRMENNYIRE IS SZERETHED, EBBE A GYÁRBA SOSE JUTSZ BE.

A feladatunk megölni Bishopot. Vigyünk egy kocsit, és menjünk be a kertjébe. Hátul kinyílik az ajtó, haladjunk át rajta a sárga körbe, amikor is végre megjelenik a célszemély. Mindössze az a kisebb bökkenő, hogy idő közben szert tett egy szép nagydarab tankra. Mi azonban a belépéskor felvettünk egy rakétavetőt, így már szinte egy súlycsoportban vagyunk. Sokféle ágazó út van itt, induljunk el valamerre, és próbáljunk úgy körözni, hogy a tank ne tudjon ránk lőni, mi azonban lőhessük őt (pl. kerüljünk mögé, majd gyorsan el onnan). Ha sikerül célkeresztbe tenni a fémmonstrumot, húzzuk meg a ravaszt, és konstatáljuk, hogy ez bizony fáj neki; háromnégy lövés és vége is.

Már csak egyedül Corrigan az, akin bosszút kell állnunk, ő azonban a rendőrség tetejére küzdötte fel magát. Elsőre csak meg kell mutatnunk

NEW YORK III.

A New York-iak a várost gyakran „az öt kerület"-ként (the Five Boroughs) emlegetik, mivel a „város" (the City) szót Manhattan-re használják; a többi városrész összefoglaló neve „a külső kerületek" (the Outer Boroughs). Ugyanakkor a New York City kifejezés az egész várost jelenti.

- Manhattan (New York County, lakossága 1 564 798 fő)
- Bronx (The Bronx) (Bronx County, 1 363 198 fő)
- Brooklyn (Kings County, 2 472 523 fő)
- Queens (Queens County, 2 225 486 fő)
- Staten Island (Richmond County, 459 737 fő)

Hollywood létrejötte előtt itt volt az amerikai filmgyártás központja; a queensi Kaufman-Astoria stúdiót már a Marx testvérek és W.C. Fields is használta. Napjainkban Los Angeles után a második legmagasabb bevételt termelő filmipar a New York-i.
Az USA négy legnagyobb televízió csatornájának (ABC, CBS, Fox Network és NBC), valamint a Music Television-nek és az HBO-nak is New Yorkban van a székhelye. A város hivatalos tévécsatornája az NYC TV, melyet az NYC Media Group működtet.
Az USA Népszámlálási Hivatalának (United States Census Bureau) adatai szerint 2000-ben New York lakossága 8 008 278 fő volt (az itt élő családok száma 1 852 233; egy család tagjainak átlagos száma 3,32). A népsűrűség 10 194,2 fő/km², egy négyzetkilométerre átlag 4074,6 lakás/lakóház jut (a lakóegységek száma 3 200 912).
A népesség összetétele: 44,66% európai, közel-keleti vagy észak-afrikai; 26,59% afro-amerikai, 0,52% indián, 9,83% ázsiai, 0,07% csendes-óceáni, 13,42% egyéb és 4,92% több rasszhoz tartozó. A spanyol vagy latin-amerikai származásúak aránya 26,98%. Külföldön született a lakosság 35,9%-a (18,9% Latin-Amerikában, 8,6% Ázsiában, 7% Európában).

www.wikipedia.hu

neki, hogy ő sem védtelen, ám ez nem lesz egyszerű dolog. Először is be kell szállnunk egy rendőrautóba, amit egy darab rendőr véd. Őt lehetőleg próbáljuk minél gyorsabban megölni, hogy ne szakadjanak ránk rögtön a járőrök. Hozzuk el a kocsit, és lehetőleg szépen óvatosan, a közlekedési szabályokat betartva menjünk el a rendőrőrse. Ez azért fontos, mert ha egyszer komolyabban magunkra vonjuk a rendőrök figyelmét, akkor jó eséllyel buktuk a küldetést, mert nincs lehetőségünk autót cserélni. Álljunk be a rendőrség előtti sárga körbe, majd menjünk be, és lent parkoljuk le az autót. Szálljunk ki és menjünk fel a lifttel. Itt meg kell keresnünk Corrigan irodáját, amely leghátul helyezkedik el, odáig azonban nem lesz sima az út, mert számos fegyveres rendőr védi. Rajtuk lőjük keresztül magunkat, majd tegyük le a C4-est Corrigan asztalára. Innentől már csak ki kell jutnunk.
Meg kell ölnünk Corrigant. Jelenleg egy rendőrségi házban tartózkodik, ám közel sem biztos, hogy sokáig ott marad, így mindössze három percünk van odaérkezni. Amint bejutottunk nagy lövöldözés veszi kezdetét. Nekünk felfelé kell haladnunk, így távolítsunk el mindenkit az útból aki ebben akadályozni próbál minket. Sajnálatos módon Corrigannek hívnak egy helikoptert, így még azelőtt elviszik, hogy mi elkapjuk. Nincs más választásunk, küzdjük magunkat vissza a földszintre, majd ki, ott ahol bejöttünk. Időközben persze odakerül

egy nagyobb darab rendőrségi blokád, amit a legkönnyebben úgy tehetünk ártalmatlanná, hogy kilőjük a középre beállt autót, melynek a robbanása erős hatással lesz a többiekre is. Innentől már nyugodtan üldözhetjük Corrigant.

InGen

\+ SZERENCSÉRE NEM TÚL HOSSZÚ...
\- CSÚNYA, GAGYI, FANTÁZIÁTLAN
■ GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS - 94%
▼ EXTRA: KÉT EGYMÁSTÓL KÜLÖNBÖZŐ KORBAN JÁTSZÓDIK
● VÉR FAKTOR: ●● HUMOR FAKTOR: ● IDŐ FAKTOR: ●●●

COMMANDOS: STRIKE FORCE

- EIDOS INTERACTIVE
- PYRO STUDIOS
- WWW.COMMANDOSSTRIKEFORCE.COM
- 2006. MÁRCIUS 17.
- TESZTPLATFORM: PS2

- VAJH' MIÉRT NEM MARAD A CIPÉSZ A KAPTAFÁNÁL, ÉS MIÉRT NEM MARAD A PYRO A STRATÉGIÁNÁL?

SPOILER FAKTOR

- DVD KAPCSOLAT: DEMO, VIDEO, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

Talán nem túlzás kijelenteni, hogy a tárgyalt matériát már igencsak kebelére ölelgetné a játékostársdalom tisztes hányada, ami főképp a nagy elődök reputációjának köszönhető. Hogy ez mennyire igaz, majd a cikk végén ki is fejtjük, addig is azonban nézzük, hogy mit is kell tudni a drágáról.

Mint azt már az előzetesekben láthattuk, három, merőben különböző tulajdonságú emberkét fogunk kommandírozni, ám aki arra számít, hogy majd olyan összehangolt csapatmunkát kell

véghezvinni, mint a nagynevű elődöknél, nos, azt le kell hűtenem. Egyszerre a három katonát nem is irányítjuk, pályánként egyet, legfeljebb kettőt. A sorozat másik nagy vonzereje a nehézségében állt – mára ez is megszűnni látszik. Kissé izzadtságszagú a dolog, ahogy az Eidos próbál kapaszkodni az utolsó szalmaszálba is. A Game Master stábtagok véleménye szerint erős hasonlóságot vélhetünk felfedezni a C&C Renegades-szel – ebben is egy jó sorozat korcs maradványát tisztelhetjük, ami persze még valakinek tetszhet, csak hát nem az, amire számítottunk.

Ne is méltassuk tovább az anyagot, inkább tekintsük át, mit kell tudnunk róla, ha kedvet érzünk a végigjátszásához. Embereink tulajdonságairól külön olvashattok, most nézzünk néhány taktikai, illetőleg harci megmozdulást, hogyan is kellene ezeket kivitelezni. Legfontosabb, hogy ha tudunk, maradjunk észrevétlenek, és csendben gyilkoljunk. Erre mindenkinek megvan a speckó fegyvere, amit egy egyszerű gombnyomással már aktiválhatunk is, ha az ellenfél mögött állunk.

A játék egyéb részei a jó öreg FPS hagyományokat képviselik, a „megyekleírtokmindenkithős" vagyok népi játék legszebb emlékeit idézve. Természetesen nem csak lődözhetünk, de gránátokat is dobálhatunk, melyek igen károsak az ellenség egészségére nézve, ám a mienkére és bajtársainkéra is, szóval csak csínján! A bal alsó sarokban látható a radarunk, melyen az ellenfelek és a célpontok is fel vannak tüntetve. Apropó ellenfelek: nem csak azt láthatjuk, hogy merrefele néznek, hanem azt is, hogy mennyire éberek: a zöldek nem gyanakszanak, a sárgák már igen, a pirosak pedig keresnek is minket. A csillaggal jelölt pontra kell általában elvergődni, ennek színe mutatja, hogy a helyzetünkhöz képest milyen magasságban található. Lehet még úszni is a játékban, ám ez nem tesz ki túl nagy részt, Norvégiában vigyázzunk, mert ha sokáig álldogálunk a vízben, elkezd fogyni az életerőnk. Nem csak magunkra kell figyelnünk, hanem társainkra is: azoknál a küldetéseknél, ahol egy csapattal megyünk, egy bizonyos mennyiségű embernek túl kell élnie a bevetést: ennek érdekében gyógyíthatjuk is őket, csakúgy, mint magunkat. Ne fukarkodjunk, mert nagyon nem jó a pálya felétől újra kezdeni emiatt a játékot. Úgy nagyjából meg is vagyunk, bele is ugorhatunk a közepébe.

Nem csak azt láthatjuk, hogy ellenfeleink merrefele néznek, hanem azt is, hogy mennyire éberek: a zöldek nem gyanakszanak, a sárgák már igen, a pirosak pedig keresnek is minket. A célpontok színe azt mutatja, hogy a helyzetünkhöz képest milyen magasságban található.

INFO

Első pálya

A náci rezsim elfoglalta Franciaországot, nekünk pedig segítő jobbot kell nyújtanunk. Kezdésnél Hawkins szerepébe csöppenünk, aki csapatunk mesterlövésze. Fojtsuk meg az előttünk álló katonát, a másik hátába pedig állítsunk kést, majd nyomuljunk be a folyóba, és ússzunk el a másik két katona mellett. Másszunk ki balra a partra, és menjünk fel a házhoz. Néhány elvtársat kellene kiszabadítanunk a gaz ellen karmaiból. Jobbról kerülhetünk, majd szedjük le

NEM KELL MEGIJEDNI, LEHET, HOGY CSAK EGY CSAPAT KÖRNYÉLÉNI.

őket a puskánkkal és menjünk fel a lépcsőn. Innen lejuthatunk a pincébe, ahol fogva tartják a három embert. Nemsokára érkezik egy bizottság, akik megpróbálják megakadályozni a szökésünket, ám így legalább tökéletesíthetjük céllövő tudományunkat. Ha megvagyunk a rosszfiúk likvidálásával, már mehetünk is második pályára.

Második pálya

Kicsiny osztagunk éppen a bevetési helyszín felé navigál egy repcsivel, mikor is merénylet történik: a másodpilóta kiiktatja a pilótát, majd le akar darálni mindenkit. Szerencsére mi észnél vagyunk és semlegesítjük, ám a helyzetet már nem tudjuk megmenteni: ugranunk kell. Mauriceszal futunk össze, a francia ellenállóval, ő elmondja, hogy a hídon keresztül elmenekülhetünk, ám addig is vissza kell tartani a németeket. Mesterlövész barátunk az emeletről szórhatja az igét, géppuskásunk pedig a pajtából indul.

Ki kell húznunk az erősítés megérkezéséig. Mesterlövészünkkel hathatósan irthatjuk a mezőn levőket, ha valaki közelebb merészkedik, lőjük ki a kapitánnyal. Felettesünk megsérül, őt kell egy ideig védelmezni a pajtában, majd ha megkapjuk a jelet, induljunk meg jobbra, a híd irányába.

FŐSZEREPLŐK

Francis O'Brien
Kapitányi rangban tündöklő, markáns, gyanakvó keménylegény. Kedvencei a hatalmas tűzerővel rendelkező fegyverek, úgymint géppisztoly, aknavető és egyéb apróságok. Kiváló kiképzésének köszönhetően nagyszerűen helytáll minden helyzetben. Gránátokat hajigál, fut, lő – igazi erőember. Rambó módjára egy fegyverből akár kettőt is forgathat egyszerre.

William Hawkins
A mesterlövészünk. Hawkins százados rangban tetszeleg, arcát mintha vésővel faragták volna, ám ez ne tévesszen meg senkit – igazi aranyember, aki ott segít, ahol tud. Kedvenc puskáját maga elé kapva szórja az áldást ellenfeleire, még lélegzetét is vissza tudja fojtani, ekkor a kép belassul, mi pedig könnyűszerrel lődözhetjük le a gazokat. Dobókéseket is hord magánál, amivel hangtalanul gyilkolhat, ám ne felejtsük benn áldozatainkban, mert csak hat darab áll rendelkezésünkre.

George Brown
Barna Gyuri barátunk ezredes, és mint ilyen, az osztag vezetője. Német származású, ám távolról sem szimpatizál a náci rezsim eszméivel, ezért is vállal szerepet a szövetségeseknél, mint kém. A legtöbbet talán vele fogunk küzdeni, elvehetjük vele az ellenfél ruháit, így beépülve közéjük, nyugodtan kevereghetünk a tömegben. Egy pénzdarabbal elterelhetjük ellenfeleink figyelmét, majd egy zongorahúrral jól meg is fojthatjuk őket. Igazi hidegvérű katona.

Robogjunk át rajta, majd telepítsünk két aknát, hogy a kellemetlenkedő tank ne tudjon utánunk jönni. Irány előre, daráljunk le mindenkit, majd az út végén található SDK-ban trónoló úriembert füstöljük ki hátulról. A morál nem szárnyal éppen az egekben, belvillongások és egyéb konfliktusok gyengítik csapatunk ütőképességét, mi azonban továbblépünk a harmadik pályára.

Harmadik pálya

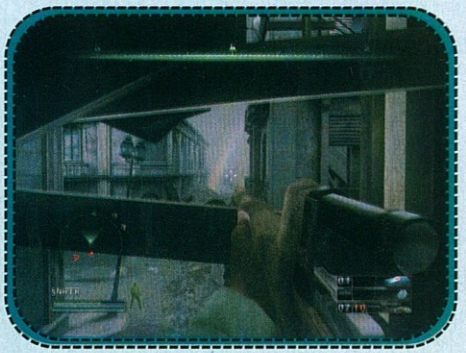
Néhány francia rebellissel van találkánk, az ezredest irányítjuk. Láthatjuk, amint néhány teherautó begurul a helyszínre, a többiek is elsietnek a dolgukra, mi pedig induljunk meg előre, és ne törődjünk a katonákkal jobbra, csak fussunk el balra. Videó, melyben megtanítanak, hogyan vehetjük fel más identitását – a kém legnagyobb fegyvere, ugyebár. Menjünk tovább az autóig, ahol két katonát likvidáljunk kötéllel, vegyük fel a magasabb rangú (altiszt) ruháját. Fontos tudni, hogyha azonos rangúval találkozunk, elkezd gyanakodni, ha magasabb rangúval, simán lebuktat, ám ha alacsonyabb, nyugodtan elmehetünk mellettük, ergo a feladat: mindig megtalálni a legnagyobb kutyát. Menjünk előre a tankig, ahol jobbról kerüljük meg a ládákat, dobjunk oda egy pénzt a katona elé, majd mikor nem néz, fojtsuk meg és öltözzünk át. Kukucskáljunk be a házba, majd ha egyik őr sem figyel a kettőből, hatoljunk be és likvidáljuk őket. Pascal szerint öt ágyút és autót kell semlegesítenünk a táborban, ami nem túl nehéz, lévén tiszti ruhában vagyunk. Ha felpakoltunk mindenhova, megnézhetjük a pusztítást, miközben mi Chuck Norris módjára, a robbanások közepette elvonulunk.

Negyedik pálya

Nem túl jól alakulnak a dolgok, pár társunkat elkapták és viszik őket Berlinbe – tennünk kell valamit értük. Fojtsuk meg a három őrt, majd váltsunk át a mesterlövészre, akivel szedjük le a sziklán trónoló tisztet (kissé balra, a világos folt körül keresgéljünk). Ha megvan, váltsunk vissza, majd likvidáljunk még két katonát, és nyissuk ki a két platót, hogy bajtársaink leszállhassanak. Osonjunk oda a harmadik kocsi mellé, és szedjük le a többi katonát, nyissuk ki a harmadik kocsit is, majd kísérjük el szépen őket a szállítóig.

Ötödik pálya

Az egyik leghosszabb pályát tisztelhetjük a személyében. A történet szerint a 12. Panzer divízió Peteaux felé tart, nem ártana kissé lelassítani őket. A bázison beszélgessünk el mindenkivel (tőlük kapjuk meg a missziókat). Menjünk ki a házból, végig az utcán, be a városba. Forduljunk balra, majd az utca végén levő nagy ház harmadik emeletén megtaláljuk Villeneuve dokit, aki majd gyengélkedő bajtársunkat fogja ápolgatni. A lényeg, hogy a környéken semlegesítsünk mindenkit, ekkor már lejön magától is, és teljesítve lesz ez a misszió. A házzal szembeni sikátorból balra nyílik egy másik ház, ahol az egyik szobában kinyírhatjuk a tisztet, és felvehetjük a gránátokat. Menjünk fel az emeletre, majd a csőbe hajítsuk bele őket, ezután masírozzunk le az alagsorba, ahol hatástalanítsuk a két generátort, majd induljunk meg az alagúton keresztül Bordello felé. Menjünk át az udvaron, ám vigyázzunk, mert itt már egy gestapós ólálkodik, aki azonnal kiszúr minket. Menjünk be szembe az épületbe, itt jobbra lesz egy másik gestapós, aki azonban nem figyel, így felvehetjük a ruháját, és már indulhatunk is meg az



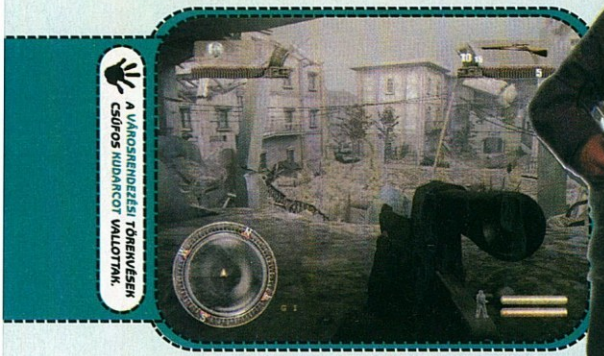
udvartól balra levő építmény felé, fel a lépcsőn, ahol kapcsoljuk ki a riasztót. Innen nem messze van a generális háza, őt likvidáljuk, majd menekülünk az ablakon keresztül. Vergődjünk el a pályaudvarra, ahol a bal sarokban levő épületből felvehetjük a váltókart, majd menjünk innen jobbra, be a garázsba, ahol nyírjunk ki mindenkit, ám még ne pattanjunk be a kocsiba. Ebben az épületben lesz, csak egy kicsit feljebb az a szoba, ahol jól megszabotálhatjuk a vasutat, így késleltethetjük a csapatok utánpótlását. No, most már bevághatjuk magunkat a teherautóba és elfurikázhatunk felebarátainkhoz. Persze nem ilyen egyszerű a helyzet, mert jól kölcsönveszik a járművet, így nekünk gyalog kell visszamenni a kiindulási helyre. Minden szép, minden jó, ám még mindig nem tudjuk, hogy ki az áruló!

Hatodik pálya

Norvégiába kalauzol sorsunk, ahol egy hajón próbálunk behatolni az ellenséges területre, ám a németek kiszúrnak minket. Kezdésnél váltsunk mesterlövészre, és szedjük le a szemben levő katonákat, majd a géppityussal kaszaboljunk le mindenkit, figyelve arra, hogy ne veszítsünk

A TÚLERŐ SZÁNOTTEVŐ, DE A KEZŰNKBEN TARTOTT PITYUKNAK KÖSZÖNHETŐEN A SZITUT MÉGSEM KEVEZHETJÜK SZOMORÚ HELYZETNEK

túl sok embert, mert akkor elszáll a küldetés (embereinket is tudjuk gyógyítani, nem csak magunkat). Ha kivégeztünk mindenkit, a kémmel pattanjunk motorcsónakba, és menjünk át a túlpartra, ahol hatoljunk be a bázisra, és a balra levő altiszt ruháját felvéve kapcsoljunk le mindenkit. Már jönnek is a többiek a teherautókért, amivel folytathatják útjukat, ám egy útblokád tűnik fel előttük. Siessünk előre a motorcsónakkal, majd szálljunk ki jobbra, a kisháznál, és kaszáljunk le mindenkit, illetőleg csendben



A VÁROSRENDEZÉSI TÖRÉNYESEN CSŰRÖS KUDARCOT VALLOTTAK.

végezzük dolgunkat, kinek hogy tetszik. Nyissuk fel a sorompót, és már jön is a konvoj, ám még meg kell előttük nyitni az utat a hídon: a változatosság kedvéért öljünk meg mindenkit, még a balra levő házban tartózkodókat is.

Hetedik pálya

Shundeinn városkájában tevékenykedünk majd, elő kell készíteni a terepet a konvojunknak. Mesterlövészünkkel ússzunk ki a partra, majd a három embert likvidáljuk, és a lépcső mellett

JOHN-NAK MEGLEHETŐSEN ROSSZ NAPJA VOLT, DE CSAK ARRA TUDOTT GONDOLNI, HOGY KIHÚZTA-E A VÁSALÓT A KOMBINÉTORBÓL

menjünk fel jobbra, keresztül az udvaron, fel az épületbe, ahol elfoglaljuk a helyünket. Kémünkkel lavírozzunk ugyanezen útvonalon, majd figyeljük meg, hogy merre megy az éppen érkező tiszt. Osonjunk utána, majd szobájában vonjuk ki a forgalomból és öltsük magunkra a gúnyáját. Menjünk le a hídhoz és pakoljunk rá egy bombát, majd menjünk fel a balra levő épületbe, ahol adjuk le a drótot a többieknek. Mikor megérkeznek, a mesterlövésszel lődözzük ki a gépágyúsokat, majd ramboid barátunkkal szabadítsuk ki az ezredest. Hosszú nap volt, végre pihenhetünk egyet, ám túl sok jóra ne számítsunk.

Nyolcadik pálya

Meg is érkezett az a „nem túl sok jó", egy egész hadseregnyi náci személyében. A hídtól jobbra levő házban találunk lőszert, a hordókon pedig gyógyszert. Állítsuk meg az első hullámot a mesterlövésszel, majd váltsunk, és vegyünk fel taposóaknát a raktárból. Nemsokára egy tank teszi tiszteletét, aki elé dobjuk oda a palacsintát, majd tekintsük meg gyors haláltusáját. Ezután balra a dokkba fog érkezni három hullám hajós osztag, ezeket semlegesítsük, majd futás vissza a hídhoz, mert jön még két tank, melyeket az említett módszerrel végezzünk ki. Nem túl nehéz, csak ügyeljünk rá, hogy ne álljunk előttük, mert akkor pillanatok alatt porrá lőnek minket. Nos, itt befejeztünk mindent, irány Oroszország, hátha akad még ott tennivaló.

Kilencedik pálya

Akad bizony! A németek megfújtak egy nagy értékű relikviát, ezt kellene visszaszerezzünk. Megérkezünk a helyszínre, ami nevezetesen egy csatorna, majd orosz barátunk búcsút vesz tőlünk, és jószerencsét kíván. Nemsokára megtekinthetjük, milyen egy igazi profi akcióban: ezredesünk átöltözik, és már mennénk is tovább, ám pont erre jön egy szakasz

INFO

Természetesen nem csak lődözhetünk, de gránátokat is dobálhatunk, melyek igen károsak az ellenség egészségére nézve, ám a mienkére és bajtársainkéra is, szóval csak csínján! A bal alsó sarokban látható a radar, melyen az ellenfelek és a célpontok is fel vannak tüntetve.

bert, hogy fegyvert szerezhessünk, majd menjünk vissza társainkhoz, közben leirtva mindenkit. Menjünk ki az udvarra, ahol megint csak rendezzünk vérfürdőt, és az áruló Salenkovot se kíméljük. Haladjunk balra, ahol ismét adjuk meg mindenkinek, ami jár, majd várjuk meg, míg a többiek bepattognak a kocsiba. Zöldsapkásunk az ezredest árulással gyanúsította (tudniillik ő német, ám nem náci!), de most kiderült, hogy Salenkov volt a gyenge láncszem. Szálljunk be a kocsiba, majd nagy erőkkel hajtsunk el.

Tizenkettedik pálya

Ez egy nagyon mókás pálya, Hawkins barátunkkal kell végiglődöznünk magunkat a terepen, magas rangú tisztek után kutatva. Egészen pontosan tíz darabot kell eliminálni belőlük. Kezdésnél tekintsük meg a rögtönzött „hogyan gyilkoljunk csendben és gyorsan" bemutatót, majd vegyünk könnyes búcsút orosz barátainktól, és induljunk meg előre. Jussunk ki az épületből,

REVIEW COMMANDO

Hogy is mehetnénk el egy ilyen téma láttán a Game Master üdvös kis csapatának elit osztaga mellett? Ha valaki nem tudná, miről van szó: imádott vezetőségünk kijelölt három földönkívülit, hogy számról számra egy-egy nagy névről nyújtson át a nyájas közönségnek egy rendhagyó cikket, sőt, a mazochista hajlamúak még némi videóanyaggal is korbácsolhatják érzékeiket. Úgy látszik ezek a kommandók már csak ilyenek: mindenhol hárman vannak. Nálunk a három elmebeteg az InGen, Dante és Callisto nevet viseli. Jelen számunkban a Driver: Parallel Lines cimet vették górcső alá – mit is mondhatnánk? Fusson, ki merre lát…

Tizedik pálya

Ki kell szabadítanunk a többieket, plusz még a relikviát is le kell nyúlnunk, tehát induljunk meg előre. Balról jön egy gestapós figura, akit szedjünk le, és máris, szinte teljes biztonsággal mászkálhatunk. Menjünk arra, amerről jött a katona, nemsokára egy szoba előtt állunk, bent megtaláljuk a kulcsot, az ajtó mellett pedig kikapcsolhatjuk az egyik riasztót. Menjünk le a lépcsőn, át a borospincén, majd fel a lépcsőn, itt megtaláljuk a maradék két riasztót, valamint az értéktárgyat is magunkhoz szólíthatjuk. Vissza a pincébe, ahol, ha kinyírunk mindenkit, akkor kiszabadíthatjuk a civileket. Innen balra találhatunk egy folyosót, amelynek a végében a többieket vallatták. Menekítsük ki őket a civilek után.

Tizenegyedik pálya

Mindössze annyi a dolgunk, hogy kimeneküljünk a bázisról. Sajnos Francis elég rossz állapotban van, ezért cipelni kell. Kezdésnél öljük meg a tisztet mellettünk, és vegyük fel a ruháját, igaz sokat nem ér. Menjünk fel, intézzünk el pár em-

majd figyeljünk a baloldalon elhelyezkedő fogadóbizottságra: két tisztet már le is mostunk a színről. Menjünk be a szemben levő épületbe és járjuk be, vigyázva, mert van néhány katona,

plusz a harmadik tiszt. Menjünk vissza ahhoz az épülethez, amiből először jöttünk ki, és a szemben levő romos házba térjünk be. Némi kavargás és töltögetés után a színházba jutunk, ahol két tisztet is puskacsővégre kaphatunk. Vigyázunk, mert a németek eléggé bekeményítenek itt. Tűnjünk el a jobbfenéken, és irányozzuk be az előttünk levő tisztet, aki egy térdelő fogoly előtt áll. Haladjunk előre, majd a hetedik áldozatunkat is szedjük le, ám figyeljünk a jobbról tá-

A "HI LÁT MESSZEBBRE" VERSENY" NEHEZÍTETT FOKOZATA...

madó mesterlövészre. Menjünk tovább, és jobbra be az épületbe, ahol a bal lépcsőn hasítsunk fel, majd másszuk meg az állványzatot. Itt találjuk nyolcadik emberünket. Ha letekintünk, pár őrt láthatunk alattunk, akik civileket fenyítenek: tegyünk nekik egy szívességet, ezzel besöpörve utolsó előtti trófeánkat. Menjünk le, majd jobbra be a romos házba, ám előtte szedjük le a mesterlövészt innen is. Haladjunk végig a folyosón, majd lépjünk ki balra, ahol majd a tetőről elkezd kukkerrolni az utolsó tiszt. Gyorsan rántsunk puskát és lőjük ki. Már csak vissza kell vergődnünk a kezdőponthoz és végeztünk is.

Tizenharmadik pálya

Tankirtásba fogunk kezdeni, egészen pontosan négy darabot kell kivonni a forgalomból. Kezdésnél a szanitéc elárulja, ha gondunk van, nyugodtan jöjjünk vissza elsősegély csomagért. Örömhír, így mindjárt könnyebb szívvel indulunk meg lefele. Először is a jobbra levő templomba kell bekommandóznunk, hogy kiszabadíthassuk Petrov cimboránkat – őt az alagsorban találjuk meg. Jó fej az öreg, megdob minket pár plasztikpukkancccsal, amik majd a tankok likvidálásánál igen jó szolgálatot fognak tenni. Ha elfogyna a készlet, bármikor visszajöhetünk utánpótlásért. Másszunk ki a templomból és induljunk meg az északi tank felé. A lényeg itt is, hogy ne álljunk vele szembe. Dobjuk rá a bombát, majd vonuljunk kellő távolságba és figyeljük az eredményt. Ha megvagyunk, induljunk a többi felé. Útközben a temetőnél kisebb konfliktusba keveredünk, ám géppuskánk segítségével gyorsan megoldhatjuk. Ismét a templom előtt vagyunk, az egyik tank itt áll, a másik pedig balról fog jönni. Most már csak az utolsó acélszörnyet kell felkutatnunk, ám útközben még egy Tigris is ránk támad, majd az egyik sikátor végében is találunk egy álló monstrumot, aminek szintén adjuk meg a végső gázfröccsöt, és már masírozhatunk is vissza a kiindulási pontra.

Tizennegyedik pálya

A végső csata. Természetesen hol máshol, mint Sztálingrádban? Nem lesz könnyű dolgunk. Hawkins a tetőtéri szobában fog tevékenykedni, vele innen nem is nagyon kell elmozdulni, hacsak nincs szükségünk lőszerre, ami az alsó szinten található. Kezdésnél Francis-t irányítjuk, ám váltsunk át rögtön a másik jómadárra, hogy az utcáról támadó frontot lepuffogtathassuk.

Figyeljünk arra, hogy a balra levő könyvtárat ne foglalja el az ellenség. Ha mégis így lenne, géppisztolyosunkkal szabadítsuk fel a helyszínt. Közben tartsuk szem előtt társaink épségét is, és osszuk be a rendelkezésre álló gyógycsomagok számát. Ha megállítottuk az első hullámot, a németek visszavonulnak, ám nem sokáig: nemsokára összehangoltabban támadnak, méghozzá tisztekkel az élükön. A dolgunk az lesz, hogy ezeket a tiszteteket minél gyorsabban deaktiváljuk. Ekkor már tényleg bekeményítenek, beküldenek elénk egy SDK-t, amit ismét rambónkkal tudunk semlegesíteni, mégpedig úgy, hogy a fal mögül kiugorva, jobbról leszedjük a gépágyúst. Jobbról kapunk néhány kedves mesterlövészt, akiket gyorsan lőjünk ki, majd vigyázzunk a beszáguldó tankra. Nincs más hátra, ki kell tartanunk, míg megjön az erősítés. Lehetőleg ne hősködjünk, és ne nyomuljunk túlságosan előre, mert azt a program dezertálásnak minősíti, és kezdhetjük elölről az egész mókát. Ha leszedtünk mindenkit, még ne örüljünk, ugyanis egy egész páncélos osztag gurul be. Kész, végünk. Vagy mégsem? Természetesen épp jókor érkezik meg az erősítés, akik annak rendje és módja szerint ki is füstölik a gazokat, mi pedig befejezzük a „vakációnkat".

NEM HISZEM EL, HOGY MINDEN BOKORNÁL MEG KELL ÁLLNUNK...

Összegzés

Ennyi lett volna tehát az új Commandos, valljuk be, kissé rövidre sikerült, ami mondjuk még nem is lenne olyan óriási probléma, hiszen az újrajátszási lehetőség megvan benne, ám ha már ennyire őszinték voltunk, akkor azt is bevallhatjuk: nem erre számítottunk. A konzolos verzió grafikája kritikán aluli; vajon a készítők hiányoztak a textúrázási órákról? Más magyarázatot nem nagyon tudok elképzelni. Zenék tekintetében nincs mit mondani, néha belelendül és egész kellemes, néha viszont olyan csend van, hogy már zavaró. A fegyverek hangja is elég sovány, a járművekéről meg már nem is szólok. A mesterséges intelligencia sem domborít, például simán el lehet menni az örök mellett. Bajtársaink sem viselkednek sokkal okosabban, inkább csak nyűg, hogy vannak. Ám feltétlenül a javára kell írni – és ezt ki kell emelnem –, hogy néha nagyon hangulatos. Nem az az igazi régi Commandos, ez teljesen más, de attól még jó. Ám ezek csak villanásnyi részek, legtöbbször tépjük a hajunkat a gyenge pályatervezés miatt, vagy a buta ellenfelek láttán. Valahogy azaz érzésem, az Eidos megpróbál mindent, hogy kilábaljon a bajból, sorra dobja ki nagynevű sorozatainak legújabb darabját, aztán vagy bejön, vagy nem. Én kívánom nekik a legjobbakat.

Captain Callisto

\+ VANNAK KIFEJEZETTEN TETSZETŐS PÁLYÁK
\- RÖVID, GYENGE MESTERSÉGES INTELLIGENCIA
■ C&C RENEGADES - 72%
▼ EXTRA: MULTIPLAYER

VÉR FAKTOR: ●● HUMOR FAKTOR: ● IDŐ FAKTOR: ●●

7

GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER

PC

- UBISOFT SHANGHAI
- UBISOFT
- WWW.GHOSTRECON.COM
- 2006. MÁRCIUS 17.
- TESZTPLATFORM: XBOX

PS2-RE, GC-RE ÉS XBOX-RA ELKÉSZÜLT GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER NEM MÁS, MINT EGY GYENGE, PIACI HAMISÍTVÁNYA AZ X360-AS JÁTÉKNAK.

SPOILER FAKTOR

DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

A látszat néha csal – így tartja a mondás. Sokszor hallottuk már az idősebbek szájából, akik mindig arra próbáltak hangolni minket, hogy ne ítéljünk csupán az első benyomásunkra alapozva. Igazuk is volt. Elég, ha megszámoljuk, hányszor vontunk le téves következtetéseket, hányszor ismertünk félre embereket, mindössze azért, mert nem rendelkeztünk az adott alanyról, vagy tárgyról elég információval.

Ahogy teltek az évek, már nem a szüleink hangoztatták a mondást, hanem a haverjaink, ám ők nem az élet nagy bölcsességeire gondoltak, hanem szimplán a lányokra, a csajozásra. (Női olvasóink kedvéért hozzáteszem, hogy a barátnők a fiúkhoz, pasizáshoz osztogatták a fenti bölcseletet.) Tanácsaik ellenére sokszor önfejűen döntöttünk ezekben a helyzetekben, aminek aztán persze meg is lett az eredménye.

De miért is ez a kis okfejtés? A dolog egészen egyszerű. A GRAW esetében sem szabad hinni a látszatnak, mert olyan szinten képes megtéveszteni minket, hogy utána csak kapkodjuk a fejünket a meglepődöttségtől. Mindenki azt hiszi most, hogy az agyonajnározott, előző számunkban csodás értékelést kapott Xbox 360-as változatról van szó, pedig dehogy!

Az a kicsike olyan szinten next-gen –mind grafikában, mind játékmenetben, fizikában, stb.…- hogy az előző generáció konzoljai egyszerűen nem bírnának el vele, még jelentős lebutítás után sem! Ezért a Ubisoft úgy döntött, hogy a

HA NEM TALÁLUNK EGY BUDI VÉGE A TÖBB MILLIÓS RUHÁNAK...

szerényebb mozgástérnek köszönhetően nem egy direkt portot készít, hanem felkeresi a sanghaji irodájukat, és egy teljesen másik játékra ad le rendelést, ugyanezzel a címmel.

Bizony ám, ezeknek a Ghost Recon Advanced Warfighteréknek semmi, de semmi közük sincs az Xbox 360-ra megjelent, csodálatos akciójátékhoz a címen kívül! No persze ez apró túlzás, egyezik még a mexikói hadszíntér, a városi harc témaköre, valamint nagyjából a sztori. Ezért mondtam, hogy a látszat csal. Ne essünk abba a hibába, hogy ettől a kis szösszenettől next-gen mókát várunk el, mert a dolgok kellemetlen fordulatot vehetnek.

Az égvilágon semmi bajom nincs a sanghaji kóderekkel, biztosan értenek ahhoz, amit csinálnak, de ebben a játékban ez egyáltalán nem látszik. Vagy nem kaptak elég mozgásteret, vagy rohamtempóban kellett befejezni a projektet, esetleg komoly anyagi korlátokat állítottak föléjük. Nem tudom. Mindenféle rosszindulatot félretéve azonban úgy gondolom, hogy az Ubisoft nemtörődöm módon kezelte az egész témát. Csak a next-gen verzióval törődött, így a PS2-re, GC-re és Xbox-ra elkészült Ghost Recon Advanced Warfighter nem más, mint egy gyenge, piaci hamisítványa az X360-as játéknak.

Itt most nem csak arról van szó, hogy az Advanced Warfighter még a Ghost Recon 2 – Summit Strike-nál is rondább. Mert ez egy tény, firtatni egyáltalán nem érdemes. Mindenhol tükröződik rajta a hanyagság, talán csak a hangok sikerültek professzionális módon. De ez nem elég. Nem elegek a csodás hangeffektek, hogyha véletlenszerűen megakad a játék, és a framerate leesik az alsó tízes régiókba. Akkor sem elegendő, ha a csapattársunk a dilettáns AI-nak köszönhetően leragad egy 5x5 méteres zónában, és onnan képtelen velünk jönni. Vagy előrángigálhatnám azt az esetet is, mikor a pálya végén a helikopter mellett a csapatkivonásra várakozva egyszer csak elhaláloztam. Csak úgy, sehol semmi ellenség. De a kedvenc esetem mégsem ez. A játék az én S-kontrolleremmel nem tudott célozni. A jobb analóg kar alig vánszorgott. Rendben, átdugtam a régi, féltégla joy-t. Ezzel minden ment egy darabig, mígnem néhány gombot nem érzékelt a játék. Így nem tudtam lőni, fegyvert váltani, a menüből visszatérni a harcmezőre, és ehhez hasonlók. Természetesen csak egy újraindítás segített.

A bugok tehát extrém módon ellepték a csatamezőt, néhány tényleg oda vezet, hogy újra kell indítani a játékot. Ez igen idegesítő, akárhonnan is nézzük.

Rengeteg negatívum elhangzott, de ez nem jelenti azt, hogy vészesen rossz lenne a játék. Dehogy is. Rossz az Xbox 360-as verzióhoz képest, ez nem vitás. De ha ezt nem nézzük,

a helyzet nem annyira veszélyes. Ugyebár egy cikkben mindig a legfontosabb, legkirívóbb játékelemekről írunk. Az Advanced Warfighter esetében úgy hozta a sors, hogy a legszembetűnőbb dolgok a negatívumok. A pozitívumok sorából semmi sem dombordik ki annyira, hogy érdemes legyen megemlíteni, de ez nem jelenti azt, hogy nincsenek ebben a programban jó dolgok. Egyszerűen csak nem annyira érdekesek, izgalmasak.

Egy próbát szerintem mindenképpen megér a játék. Ha mást nem, akkor csak azért, hogy legyen összehasonlítási alapunk az X360-as és a majdani PC-s verzióval.

Most pedig csapjunk bele az egyjátékos mód kampányába, játsszuk végig a furmányos történetet. Nézzük meg, hogy Scott Mitchell idén milyen vakációra utazott!

Industrial District

Nézzük végig az intrót, majd kényelmesen hátradőlve szemléljük meg, ahogy a Cross-com szemüveg szépen lassan bebootol, és kész lesz a használatra. Kamera, életjelek, fegyver információk, térkép. Minden benne van egyetlen apró kis kütyüben. Bámulatos. Amíg ez tart, addig

nézelődjünk bátran, hátha látunk egy ismerős házat innen fentről.

A szép hosszú Loading képernyő után máris a terepen találjuk magunkat. Egyelőre még csak egyedül vagyunk, Ramirez nevű csapattársunkat kell megkeresnünk, hogy csatlakozhasson. A pálya elején mocorogva állítsuk be a fegyver tüzelési módját, nézzük meg a többi harcieszközt, majd induljunk el!

Az elszórt deszkák irányába ballagjunk, robogjunk le a két szettnyi lépcsőn, követve az irányt cammogjunk le a következőn is. No, végre az utcaszinten vagyunk. Kamionról kamionra, nyakunkat behúzva, fedezékben szeljük át a terepet, egészen a hotdogos standig. Innen lőjük ki

az ellenségeket. Folytassuk kényelmesen utunkat, majd a zöld kukánál ismét lövöldözzünk. A terep tiszta, egészen a következő sarokig. Onnan jobbra várnak ránk páran, gondoskodjunk megfelelő ellátásukról. Haladjunk tovább az utcán, elérünk egy jobbra-szemben lévő sikátorhoz, oda térjünk be. Itt óvatosan mozogjunk, ellenségek előfordulhatnak. Amennyiben mindenkit ledaráltunk, úgy már rohanhatunk is oda a zöld négyszögekhez, ott vannak a csapattársak!

Találkozhatunk Ramirezzel, akinek most megtanulhatunk parancsolni. A baka többnyire azt teszi, amit mi mondunk. A rozoga AI szabhat csak gátat cselekvőképességének, de úgysem ő a fő-

szereplő, hanem mi. Miután ezzel megvagyunk, engedjük ki az UAV-t, hogy felderítse a terepet. A piros négyszögek feltűnése után azonnal szaladjunk a telepített géppuskákhoz, állítsuk az egyikre Ramirezt, a másikra pedig saját magunkat. Lőjük szét az ostromló erőket!

A roham visszaverése után induljunk a kék jel irányába. Csak egyenesen ballagjunk, az elágazásnál a bal oldalt válasszuk, maradjunk a sikátorokban. Ahogy innen kiérünk, vigyázzunk egy telepített géppuskával valahol szemben! Tovább a kék jel felé, a kis bal oldali sikátoron keresztül. Amint vége a szűk utcának, rohanjunk fel a pallón, lőjük ki az innen látható ellenségeket, ezután térjünk vissza az utcára. Érjünk el a vonatokig. A szerelvények mentén osonjunk jobbra, amíg csak lehet, majd ebből a pozícióból lőjünk ki minden ellenséget. Derítsük fel az összes vörös négyszöget, és végezzünk velük. Könnyű feladat, mivel rengeteg fedezékünk van. A belső udvarra beérve lehet egy kis gubanc, ott többen, nagyobb koncentrációban vannak, méghozzá csőre töltött fegyverrel. Miután

ezeket is leszedtünk, vissza kell fordulnunk. Egészen addig masírozzunk, míg újra el nem érjük a felüljárót, ami alatt lenyomtuk a géppuskafészket. Innen már csak pár méter a kék jel, valamint a megmenekülést jelentő Blackhawk helikopter (no és persze pár ellenség).

Suburbs

A belső udvarról az előbb azért kellett visszafordulni, mert az amerikai elnök bajba került valahol a külvárosban. Így mi más is lehetne a feladatunk, minthogy elérjük a konvoj utolsó ismert pozícióját.

Keljünk is útra azonnal! Másszunk le a létrákon, jussunk le az utcaszintre. Itt lőjük ki a két ellenséget, kezdjünk el futni, és az első lehetőségnél kanyarodjunk jobbra. Haladjunk „egyenesen", de közben végig ragadjunk az utca jobb oldalára.

Némi lábkoptatás után kiérünk egy nagyobb térre, ahol az elnöki limuzin romos állapotban hever, méghozzá üresen. Nyomjuk le az ellenállást, és vizslassuk meg az autókat. Nem sok időnk marad

INFO

Az Advanced Warfighter next-gen verzióját egy bizonyos Keith Arem rendezte. A neve nem lehet ismerős, ám olyan projektekért volt ő felelős, mint a Rainbow Six Lockdown, a Prince Of Persia: Warrior Within, a Planetside, vagy a SNES-es Demolition Man.

nézelődni, egy iszonyatosan kemény támadás következik. Tartsuk a pozíciónkat, maradjunk végig fedezékben, és okosan instruáljuk Ramirezt. Ne búújunk autó mögé semmiképpen sem, mert pillanatok alatt felrobbanhatunk vele együtt. Miután sikeresen túléltük a hatalmas tűzharcot, folytassuk utunk.

A nagyobb út után forduljunk balra, érjünk el a jelzett helyre. Itt likvidáljuk az ellenállást, majd figyelemelterelés gyanánt robbantsuk fel az üzemanyag-szállító kamiont! Ezt követően szélsebesen szaladjunk az épület felé. A bal oldalánál lesz egy létra, ezen másszunk fel, lőjük ki az őrt, és foglaljuk el a géppuskaállást. Hatalmas roham következik, amit vissza kell vernünk, így ne spóroljunk az ólommal. A közelben van egy Supply point, tehát elmenthetjük az állást, miután kivégeztük a támadókat.

Ha a géppuskafészekből nézünk előre, akkor a bal oldali utcán kell tovább mennünk, kilőve minden ellenséget. A parkolóházzal szemben találunk egy kis sikátort, itt menjünk fel a lépcsőn, és mesterlövészpuskával iktassuk ki a három RPG-s mexikói lázadót. Ezután

GHOST RECON, TELJES VALÓJÁBAN

A Game Master előző számában leközöltünk egy négyoldalas review-t az Advanced Warfighter Xbox 360-as verziójából. Számomra az az igazi Ghost Recon 3, és nem pedig az, amiről most írtunk. Mégis ennek a végigjátszását közöltük le most, mert a helyzet az, hogy jelenleg több embert érint, mint a tündöklő next-gen változat. A PC-s verzió megjelenésével azonban még aktuálissá válhat a téma, és nem kizárt, hogy visszatérünk még az Advanced Warfighter-re egy next-gen guide keretében is. Addig azonban, hogy az Xbox 360 tulajok se keseregjenek, leírok nekik néhány csalást. Ezeket a kódokat a játék lepauzálása után, a Back gomb, a Jobb ravasz, valamint a Bal ravasz nyomva tartása közben kell bevinni.

Minden pálya elérhető	Y, RB, Y, RB, X
Élet újratöltése	LB, LB, RB, X, RB, Y
Kifogyhatatlan lőszer	RB, RB, LB, X, LB, Y
Sérthetetlen csapat	X, X, Y, RB, Y, LB
Sérthetetlen főhős	Y, Y, X, RB, X, LB

gyorsan vissza az utcára, tisztítsuk meg a környéket, végül robbantsuk fel a kijelölt házat egy kis C4-gyel, hogy akadályt képezzünk az ellenséges tankoknak.

Miután ezzel készen vagyunk, vissza a sikátorba, fel a tetőre, és szedjük le az ellenséges mesterlövészeket. Ha ezt is megtettük, ügyesek vagyunk, a VIP-vel a csapat elindulhat. Nekünk fedeznünk kell őket, tehát szaladjunk le az utcára, majd sprinteljünk a kék jel irányába. Itt jussunk fel a tetőre, és lőjünk ki minden katonát. A tetőkön, a csapattal együtt haladva osonjunk, innen fentről vigyázzunk rájuk, nehogy eltalálják őket. Néhány háztető, néhány ellenség és néhány tárcsere után meglátjuk a szállítójárművünket. Ellenség ekkor már nem lesz, kövessük a kék jelet a kivonási pontig!

Meg kell védenünk a követséget, kerül, amibe kerül. Hosszú-hosszú támadás után egy Apache helikopter felajánlkozik nekünk, vegyük igénybe a segítségét, lövessük ki vele az ellenség járműveit, és a gyalogosokat is. Bírjuk ki még egy kis ideig, majd rövidesen megérkezik a Blackhawk helikopter, és kivon minket a csatatérről.

Downtown

Az előző küldetést szenzációsan teljesítettük, ennek megfelelően továbbhaladhatunk mind a történetben, mind a küldetésekben.
Ne piszmogjunk túl sokat így a pálya elején, minden a helyén van, ne féljünk semmitől, csak induljunk el. Nem ám akármerre, hanem a szépséges kék jel irányába szaladjunk! Persze ez csak képletes szaladás, csak óvatosan törjünk előre.
Jussunk el az útakadályig, itt tegyünk mindenkit hidegre. Ha ezzel megvagyunk, folytathatjuk utunkat. Ezen az akadályon túljutva tapadjunk

MITCHELL, KAPSZ OLYAN TOCHOST, HA MÉG EGYSZER ELÉM ÁLLSZ!

a bal oldalra, majd a következő sarkon tegyük el láb alól az ellenséges bakákat. Forduljunk jobbra, végül némi séta után vegyünk egy balkanyart, be a kisebb sikátorba. Innen bentről fog megérkezni a konvoj, készítsük elő a puskánk gránátvető modulját, azzal robbantsuk majd fel a seregvezető járművet, ekkor az összes többi megáll. Ezekkel már nem is kell foglalkozni, elég ha a kísérő katonákat kiiktatjuk, a feladat teljesítve lesz.
Ahogy ezzel megvagyunk, térjünk vissza az utcára, mert most az ellenséges tábornok éppen tankoló helikopterét kell kivonnunk a játszmából. Induljunk el határozott léptekkel a kék jel irányába. Ha a Back gombbal előhívjuk a térképet, láthatjuk, hogy csak egy szűkebb kis sikátorjellegű utcán érhetjük el a leszálló platformot.
Nosza, nyomás oda a sikátorba, másszuk meg a létrát, majd a vagy a gránátvetővel, vagy a rögzített géppuskával iktassuk ki az üzemanyagot vételező helikoptert!
Amint készen vagyunk a feladattal, térjünk vissza az utcára, forduljunk balra, maradjunk is ezen az oldalon, és lőjünk le pár lázadót. Jönnek még többen is, legyen tele a tár. Ezt követően egy gyors sprint, és elérjük a páncélozott személyszállítót.
Egy hosszú Loading képernyő után jön a pálya második része.
Szélsebesen fussunk oda az Amerikai Nagykövetséghez, ám közben végig maradjunk a bal oldalon. Út közben belebotolhatunk egy-két mesterlövészbe, őket hatékonyan küldjük fel őseik közé. Ahogy elérjük a nagykövetséget, várjuk meg az új feladatot. Amit azt megkapjuk, térjünk be a szögesdrótok melletti bunkerba, és onnan osszuk az áldást a támadó katonákra.

Santa Fe Hills

Végre kipróbálhatjuk a hő- és éjjellátó szemüvegünket élesben is, nem csak a barakkokban viccelődve!
Induljunk is el előre, kövessük a vörös jelzés felé vezető utat. Útközben azért álljunk meg, és mentsük el a játékot a közeli Supply Pointnál. Ez csak esztétikai mentés, mivel még nem történt semmi, de azért jól néz ki ha igénybe vesszük a kis szerkezetet.
Haladjunk tovább, egészen az útelágazásig. Itt bújjunk szépen a ládák mögé, és innen roppant csöndesen vadásszuk le az ellenségeket. Ha nem csapunk nagy lármát, akkor csak a látómezőnkben lévő lázadókkal kell megbirkóznunk, ami mindenképpen egy jó kiindulási pont.
Ahogy megtisztítottuk a kereszteződést, induljunk el az északi ösvényen. (Ezt simán ellenőrizhetjük a térképünkön, zéró erőfeszítéssel.)
Az első célpont hamarosan szem elé kerül. Illetve csak látómezőbe. Mi ugyanis egy dombtetőn

vagyunk, alattunk terül el a fontos zóna. Lőjük ki az útakadálynál állomásozó katonákat, majd ha tiszta a terep, adjuk ki a parancsot a Bravo csapatnak, hogy robbantsa fel a célpontot.
Ezt követően másszunk még feljebb a dombon, kövessük ezt az ösvényt egészen az elágazásig. Itt forduljunk délre (balra), miután kilőttük az őröket. A furgonnál tűzharcoljunk még egy kicsit, majd folytassuk utunk. A közeli Supply Pointnál mentsünk állást, ezt követően térjünk vissza az útra. A nagy teherautóig tiszta a terep. Haladjunk tovább, lőjünk ki minden létező ellenséget, bátran kérjük a Bravo csapat segítségét. Miután ezekkel megvagyunk, robbantsuk fel a célpontot. Vissza a nagy teherautóig, lőjük ki a támadókat, végül pedig fussunk az utunkat álló hatalmas kapuig. Az Apache helikopternek adjuk ki a parancsot, hogy lője szét ezt, valamint a két tankot mögötte. Vágjuk keresztül magunkat a megmaradt lázadókon, egészen a hatalmas kapuig. Ezt némi C4-gyel robbantsuk be. Öljük meg a hatalmas fogadóbizottságot, majd a bázis területén óvatosan mozogva iktassuk ki a két légvédelmi löveget. Ahogy tiszta a terep, induljunk el a kivonási pont felé. Út közben még tisztogassunk egy keveset, majd végül szálljunk be a Blackhawk helikopterbe.

IDŐ FAKTOR

Megtévesztés felsőfokon, avagy a látszat ismét csal. Az internetet sűrűn benőtték különböző népes fórumok, ahol játékosok megoszthatják egymással a tapasztalataikat, észrevételeiket. Több ilyen helyen is jártam, megnézegettem, hogy az emberek mit gondolnak erről a játékról, és érdekes dolgokat tapasztaltam. Az odáig rendben van, hogy mindenki leírja, hogy nem éppen egy mérföldkőről van szó, és nem is egy instant klasszikusról. Ez tény és való. De mikor megláttam, hogy a játékidő miatt problémáznak, az már nekem is sok volt. Nem ők a hibásak, hanem a program, mert ő a nettó játékidőt számolja. Így lehet, hogy nekem négy órát és harminchét percet írt ki az egyjátékos mód teljesítésére. Ebben azonban nincsenek benne az újrakezdések, elhalálozások, és egyebek. Ha ezt is hozzászámoljuk, a bruttó játékidő valahol nyolc és tíz óra között mozoghat. Ez pedig egyáltalán nem rossz.

Chapultepec Park

Elsődleges feladatunk ebben a szép környezetben, hogy megsemmisítsük a légvédelmi lövegeket. Ehhez kapunk a mesterlövészpuskánk helyére egy kifejezetten ütőképes ágyút, amivel akármit eltörölhetünk a föld színéről, elég ha befogjuk a tárgyat a célkeresztbe.
Jobbra-lent amúgy ellenségek ólálkodnak, őket nem ártana gyorsan hidegre tenni, nehogy később kavarjanak be nekünk egy kicsikét. Ezt követően már nyugodtan lemászhatunk a létrán, majd szeljük át a park-részt a kék jel irányába. Vigyázzunk azonban, mert mindenhonnan lőhetnek ránk az ellenséges katonák, jól bujkálnak itt a fák között. Szerencsére itt felejtett egy hanyag pályatervező néhány konténert, így ezek kitűnő fedezéket biztosítanak számunkra. Persze ahogy haladunk előre, már csak a fákban bízha-

EGY JÓ KATONA MINDEN HÖRÜLMÉNY KÖZÖTT TUD ALUDNI...

tunk, de jól karban tartott Ghosthoz méltóan, pocakot behúzva simán elférünk egy fa mögött. Kisvártatva elérünk a hídig. Ott nagyon kevés fedezék van, többnyire csak néhány kis betonelem mögött tudjuk meghúzni magunkat, onnan kikandikálva lőjük ki az ellenségeket. Miután átkelünk, szemben láthatjuk a gépparkot. Ne a

főbejáraton, hanem attól balra, egy kis szervizajtón keresztül osonjunk be. Bent aztán elszabadulhat a pokol, tegyünk hidegre mindenkit. Ágyúerejű puskánkkal lőjük ki a légvédelmi eszközt, majd hagyjuk el a terepet nyugati irányba. Út közben némi lövölde vár ránk, de ez már meg sem lephet minket. Jussunk el az északnyugati mólóhoz, ott mentsük el a játékot a Supply Pointnál, majd a közelben lévő bunker személyzetét iktassuk ki. Velük szemben van a második légvédelmi löveg, azt robbantsuk fel.

Új feladatként be kell jutnunk a palotába. Vissza a gépjárműparkhoz. Innen láthatjuk már a vár bejáratát, szerencsére egy Apache éppen erre jár, így szóljunk is neki, hogy bombázza porig, megkönnyítve bejutásunkat.
A füst elülte után caplassunk fel a nagy lépcsőn, de közben vigyázzunk az ellenségekre. Szerencsére nagyon jó pozícióban vagyunk, iktassunk ki mindenkit, aki életünkre tör. Haladjunk tovább, a kanyarban lévő Supply Pointnál mentsünk állást, és töltsük újra a készleteinket. Törjünk előre, fel a lépcsőkön. A fordulóban vigyázzunk, veszély leselkedik ránk. Mikor felérünk teljesen, vegyük elő legmorcosabb tekintetünket, és oszszunk ki mindenkit. Fedezékből nincs hiány, ez nekünk csak jó. Az udvarban lőjük ki a miniágyúnkkal a két tüzérségi egységet, majd tartsuk a pozíciónkat addig, míg meg nem érkezik a felmentő sereg. Mindenhonnan lőni fognak, tehát maximális elővigyázatossággal működjünk!

Chapultepec Palace

Hipp-hopp be is jutottunk a Palotába. Hiába, mi már csak egy ennyire ügyes Ghost egység vagyunk! Be kell osonni a lázadók barakkjaiba. A beosonás a mi nyelvterületünkön csak annyit tesz, hogy robogjunk be, öljünk meg mindenkit, és legyünk boldogok. Hát igen, nem egy Sam Fisher féle besurranási terv, de ez is valami. Uccu neki! Tartsunk balra, öljük meg az őröket. Ahogy beérünk, a bal oldali útvonalat válasszuk, legyen az a helyes irány. Keressük meg a Supply Pointot, és mentsük el a játékot. Osonjunk ki, majd a két tankot a puskánk gránátvető moduljának segedelmével változtassuk ócskavassá. Forduljunk sarkon, és a szemben lévő hídtól jobbra elterülő lejtőn másszunk fel. Keljünk is át ezzel a lendülettel a kis hídon, és kövessük az itt található ösvényt. Likvidáljuk a katonákat, majd folytassuk az utunk északi irányba. Itt a gránátvető segítségével, fedezékből iktassuk ki mindhárom tankot. Ezt követően keressük meg az eldugott Supply Pointot, és mentsük el a játékot, töltsük újra lőszertáskánkat.
Jobbra van egy kis út, azt követve kell bejutnunk a Palota konkrét udvarába. Ha a nyílt terepen megyünk, a mesterlövészek leszednek minket, mint a pinty. Bent likvidáljuk a katonákat, keressük meg a kék jelzést, és rohanjunk oda. Másszuk meg a lépcsőket, és helyezzünk némi C4-et az irányítópult DVD-meghajtójába.
A pukkanás kiszabadítja a fogságba esett tankokat, pilótákat, és járműveiket, ámde még nincsenek felfegyverezve. Ennek megfelelően a következő támadást nekünk kell visszavernünk, tehát fészkeljük be magunkat a géppuskafészekbe, ezt követően elintézhetjük a támadókat.
Miután ezzel megvagyunk, vegyük fel a nyúlcipőt. Rohanjunk vissza oda, ahol a pálya elején kiiktattuk a két tankot. A mi tankjaink más útvonalon, de ugyanoda jönnek. Mivel szétlőttünk minden páncélost a pályán, ezért gond nélkül megérkeznek hozzánk, ahogy felrobbantottuk az útakadályt. Míg ők beállnak a garázsba lőszerért, nekünk egy újabb rohamot kell visszavernünk. Amint ezzel végeztünk, a közeli Supply Pointnál töltsük újra lőszereinket, vegyük elő a gránátvetőt, és készüljünk fel!
Egy Apache helikopter jön, de ez most egy ellenséges gép, tehát le kell szednünk! Három gránát elintézi, de nem hibázhatunk, mert ha kilő egy tankot, a küldetésnek vége! Miután ezzel megvagyunk, induljunk el. Az útban lévő kanyarnál megállunk, újabb helikopter jön. A recept ugyanaz, mint az előbb, meglepetés nem érhet minket.
A kis intermezzók után a tankok leamortizálják az útakadályt és átkelnek a hídon. Tegyük mi is ezt, majd hívjuk segítségül az F-15-ös vadászgépet, hogy rombolja porig a hidat, nehogy kövessenek. Ezt követően már csak be kell szállnunk a közelben várakozó APC-be, és már mehetünk is tovább.

Shanty Town

Mostani küldetésünk a helyi kunyhóvárosba, a szegénynegyedbe vezet. Bár durván színvonaltalannak tűnhet a környezet, hogy ha lakóövezetként tekintünk rá, de harchoz tökéletes. Tele van fedezékkel, mindenhova le lehet bújni. Sajnos ezt az ellenség is így gondolja, ezért ők is falak mögül kikukucskálva fognak tüzelni ránk. Jöhet a mehet! Keressünk egy kényelmes pozíciót a páncélos mögött magunknak, és biztonságban, védve nyomuljunk előre. Segítsünk azért a tanknak, lőjünk ki mi is néhány ellenséget, nehogy úgy tűnjön, hogy csak a Tequila miatt ugrottunk le Mexikóba…

HA MÁR ITT VÁGYUNK, MEGNÉZZÜK A NÉVEZETESSÉGEKET IS.

A velünk szemben álló páncélost majd a mi keménylegényünk elintézi, semmi gond nem lesz vele, csak nézzük a tűzijátékot. A hatalmas tűzharc után fogjuk kézen Ramirez barátunkat, és térjünk be a bal oldalt található szűk kis utcába. Sok-sok ellenség vár ránk, ügyesen kezeljük a dühös megnyilvánulásaikat. Mindig maradjunk a jobb oldali falhoz tapadva, úgy araszoljunk előre. Haladjunk a kék jelzés irányába, a Supply Pointnál pedig töltsük újra készleteinket, és mentsük el a játékot. Salvatore itt van a közelben, tíz-tizenöt lépésnyire egy kunyhóban. Sebesült, és nincs vele a VIP. Hagyjuk ott a porban, majd az utóvéd foglalkozik vele.
Vegyük az irányt délnek, a kék jelzés felé robogva. Lőjük ki az utunkba kerülő őröket, fussunk keresztül a deszkahídon, majd innen rohanás egészen a következő Supply Pointig.

Ekkor kérjük a tüzérség segítségét, akik egy jókora füstbombával megmentenek minket az orvlövészektől. Szélsebesen rohanjunk a kék jelhez, lőjük ki az őröket, majd mentsük meg az Elnököt!
Egy Blackhawk gyorsan el is szállítja innen, de nekünk előbb még meg kell szereznünk a Nuc-

INFO

Noha egy Tom Clancy játékról van szó, azt azért nem árt tudni, hogy Mr. Clancy nem szól bele a fejlesztésbe. Az Ubisoft megvette a neveket és sztorikat, így a kötelezettsége annyi, hogy elküldje a terveze-teket Clancy-nek, aki áldását adja mind-erre.

lear Footballt. Ez az az aktatáska, ami mindig az elnök közelében van, és az atomfegyverek kilövési kódját, valamint protokollját tartalmazza. Egyszerűen szaladjunk északnyugatra. Útközben likvidáljuk a lázadókat, és kerüljük el a robbanásokat. A Football eltűnik a helyszínről, mi rohanjunk csak be a finomító területére azért. RPG-vel lőjük ki az ellenség helikoptereit, majd hagyjuk el a csatateret.

Industrial District Revisited

Ismét Mexikó ipari negyedében járunk, ám csak a környék ugyanaz szerencsére, és nem az egész térkép. Ramirez barátunk ismét pihen egy keveset, így megint egyedül vágunk neki a kemény terepnek. Kezd satnyulni spanyol nevű társunk, már csak mi vagyunk formában? Extrém óvatosan haladjunk előre, majd öljük meg az őrt! Kisvártatva egy járőr dzsip is felénk jön, őt egy jól irányzott lövéssel borítsuk lángokba. Folytassuk utunk, közben szedjünk le minden ellenséges katonát a közeli fedezékekből, ezt követően az első lehetőségnek forduljunk balra. A változatosság kedvéért itt ismét egy kis lövölde vár ránk, csak azért, hogy el ne unjuk magunkat. A kis udvaron keresztül vágjunk utat magunknak egészen a rendezőállomásig. Éppen hogy a fejünket dugjuk csak ki a kijáraton, úgy lőjük ki a vonatokat őrző őrszemeket! Ahogy bejutunk az állomás területére, megkapjuk az új feladatot: Szerezzük meg a Footballt. Köszönjük, főhadiszállás, eddig is azon voltunk.

Balra térjünk be a raktárba, és extrém-óvatosan nézzünk körül. Elkerülhetetlen a tűzharc, mindenkit le kell szedni, méghozzá gyorsan, és halálpontosan, különben odaveszünk. Ahogy vége a masszív likvidációs roadshow-nak, keressük meg bal oldalon a létrát, másszunk fel, és jussunk el a következő lajtorjáig. Innen fentről szedjük le a lenti katonákat, jussunk le a földszintre, és hallgassuk meg rádión a bejövő hívást.

Rohanjunk a Supply Pointhoz, mentsük el a játékot. A telep másik végén van egy zavaró berendezés, azt kell semlegesítenünk. Nosza, innen kiindulva vágjunk neki a feladat teljesítésének.

Jussunk el a vonatokig, ott forduljunk jobbra. Lassan haladjunk, kémlelve a környezetünket. Az útakadályoknál készüljünk fel egy kemény tűzharcra. Azért durva itt a védelem, mert őriznek valamit! Osonjunk tovább nyugati irányba a vágányok mentén, és kisvártatva megszűnik a GPS-szolgáltatás, a kommunikáció, és rezeg a HUD is. Ez a zavaró berendezés jelenlétének egyértelmű jele! Kicsit tartsunk északira, a nagy daru lábai között menjünk át. Lőjük keresztül magunkat a barikádon, onnan sétáljunk be az épületbe, és nézzünk ki innen. A piros villogó berendezés fent a szemközti ház tetején a célpont! Öljük meg az őröket, másszuk meg a lépcsőt, majd némi C4-gyel vonjuk ki a forgalomból a zavaró készüléket.

Tartsuk a pozíciót, verjük vissza a támadást. Nem nagy kunszt, mivel kevesen jönnek, lassan, és nem tudnak célozni. Ez mindenképpen a mi oldalunkra billenti a mérleget. Miután a támadást túléltük, rohanjunk át a térképen keleti irányba, a helikopter már vár ránk. Természetesen még néhány ellenséget út közben le kell szedni, de ez már nem jelenthet problémát nekünk!

Suburbs Revisited

Ismét visszatérünk a Mexikói külvárosokba, ám most rendhagyóbb módon tesszük mindezt, mint ezelőtt. Nem ám az utcafronton fogunk rohangálni, mint akármilyen katona, nem ám! Mi Ghostok vagyunk, tehát jól lopakodva, a tetőkön keresztül érjük el kiválasztott célpontunkat. Állítsuk be fegyverünkön kedvenc tüzelési módunkat, majd vágjunk is bele, ne várassuk meg a Bravo csapatot a földön. Mindenek előtt lépjünk párat előre, majd szedjük le azt a pár őrt, aki azt hitte, hogy megvédheti az útakadályokat innen fentről. Néhány lövéssel igen korrekt módon be tudjuk nekik bizonyítani, hogy tévedtek.

A tető szélére érve nézzünk szét orvlövészek után a környező épületek tetején, majd ha ezzel megvagyunk, lőjük ki az útakadályokat védelmező lázadó csapatokat. Ekkor hívhatjuk a Bravo csapatot, hogy robbantsa el az útból a kedvezőtlen elhelyezésű törmeléket.

Folytassuk utunk a tetőket átszelve, közben fedezzük az utcaszinten előre nyomuló bajtársainkat is. Mikor elérünk a második útakadályhoz, elővehetjük ismét legjobb lövésztudásunkat, mivel ismét tereptisztogatás következik. Miután ezzel elkészülünk, hívjuk Bravóékat, hogy robbantsanak.

Haladhatunk a tetőkön tovább, ám most tankelhárító járműveket kell likvidálnunk. Ehhez először természetesen a környezetüket kell megtisztítani. Néhány lövéssel ez menni is fog, majd ismételten szóljunk a másik csapatnak, hogy pukkanthat!

A fentit ismételjük meg még egyszer a következő tankelhárító gépnél is, majd örüljünk egy kicsit. Ne sokat, mert mennünk kell tovább, Légvédelmi lövegeket kell elintézni. Mondhatnám, hogy új megközelítési módban, de nem, ugyanúgy, mint az útakadályokat, és a többi gépet. Tereptisztítás, majd Bravo csapat bombázás. Menjünk vissza oda, ahol az első tankellenes

egységet felrobbantottuk. Fentről segédkezzünk saját tankjainknak, lőjük ki a gyalogosokat előlük, hogy akadálytalanul előre nyomulhassanak. Ezt követően már csak el kell érnünk a páncélautót, hogy kivonjanak minket a helyszínről.

Némi töltögetés után jön a küldetés következő része.

Az APC-t, amelyben utaztunk találat érte, így gyalog kell folytatnunk az utat. A tűzharc után induljunk el keleti irányba, ám csak óvatosan, mert bőségesen el leszünk látva lázadókkal, mindenhonnan leselkednek ránk!

Lassan, de biztosan törjünk előre, érjük el a kék jelzést! A tábornokunk sebesülten fekszik ott, így egyértelmű, hogy meg kell védenünk a helyszínt. Mindenekelőtt lőjük ki a balra látható tankot a löveggel. Ezt követően hosszas ostrom jön, okosan parancsoljunk Ramireznek, nehogy a halál torkába szaladjon.

A csata végén két újabb ellenséges páncélos érkezik, ezeket a csapattársunk segítségével iktassuk ki ügyesen! Ahogy ezzel is megvagyunk, jöhet a csapatkivonás a páncélautó segítségével.

Zocalo Plaza

A játék egyik legkeményebb pályája jön. Akarom mondani, a mexikói bevetés legmegterhelőbb küldetéséről hallanak majd, kadétok!

Semmi cicózás, már benne vagyunk az utolsó pályákat belengő rohamban, itt megállni nézelődni már kár lenne. Induljunk is el előre, de készüljünk fel,

mert a széles balkanyar után, a kereszteződésnél egy igen nagy tűzharc fog kialakulni köztünk és az ellenséges lázadó katonák között. Szerencsénkre van fedezékünk, és a hangtompítós puskánk kegyetlenül jól szól, tehát minden adott egy sikeres csatához. Amint megtisztítot-

tuk a terepet, vegyük célba a szemben lévő kis sikátort. Oda sprinteljünk át, majd azon nyomban vágjuk magunkat fedezékbe. Szemben egy katona áll, ő nem jelent gondot. De lesz még egy bal oldalon, valamint egy másik jobbra-fent, a tetőn. Ezt a kettőt külön-külön szedjük le, de villámgyorsan.
Törjünk előre, hagyjuk el békében a kis sikátort, így kiérünk a nagyobbacska térre. A Supply Pointnál menthetünk és feltöltődhetünk, használjuk ki ezt a lehetőséget. Ezt követően feladatként két zavaró berendezés kiiktatását kapjuk meg. Gyorsan nézzük meg a térképet, memorizáljuk a gépek helyét, mert ha közel érünk hozzájuk, saját pozíciónk eltűnik a GPS árnyékolásnak köszönhetően. Induljunk neki az első jelnek, de hamar utunkat állja egy kisebb osztag. Tegyük őket sírba, majd robbantsuk fel a gépezetet.
Mehetünk a második után. Óvatosan vágjunk utat az ellenség sorai között, de tényleg legyünk óvatosak, mert rengeteg katona leselkedik ránk. Miután a második zavarót is felrobbantottuk, likvidáljuk az ostromcsapatot. Mentsünk a közeli Supply Pointnál, majd sprinteljünk a csapatkivonási ponthoz.

Ismét egy kisebb töltögetés következik, jön a pálya második része!

Ahogy betöltődik az okosság, készüljünk fel. Szaladjunk előre, győzzük le a rengeteg katonát, majd nézzünk farkasszemet az ellenséges

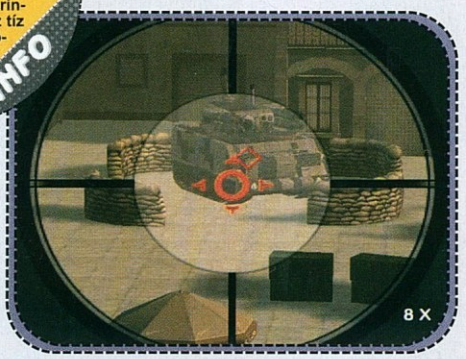
tankkal. A vicc az, hogy a legerősebb technika, ami nálunk van, az a sima gránát, tehát ezzel próbáljuk meg felrobbantani a hatalmas páncélost. Bátran szóljunk Ramireznek is, ketten elvégre könnyebb dolgunk lesz.
Miután ezzel megvagyunk, fussunk a jelzés irányába, fel a lépcsőkön, egészen az erkélyekig. Itt lőjünk a téren látható ellenségekre a géppuskafészekből, és szóljunk Ramireznek, hogy szedje le a szemközti házból tüzelő ellenségeket is. Ahogy kicsit elült a por, vegyük igénybe a tüzérség segítségét, és a lent parkoló három ellenséges tankból kettőt robbantsunk fel. A harmadik nem megy, mert kifogy a lőszerük. Profizmus. Sebaj, mert itt fent két létrát igénybe véve lejuthatunk az utcaszintre, és saját kezűleg kivonhatjuk a forgalomból a tankot! Ramirezbe belekarolunk, és ismételten gránátokkal felrobbantjuk a páncélost.
Ezt követően légi támogatást igénybe véve megsemmisítjük az útakadályt, így két barátságos tank is beférkőzhet a hatalmas térre. Mivel kilőttünk előlük mindenkit, sok dolguk nem lesz. Keressük meg a közeli Supply Pointot, mentsük el az állást, majd szóljunk az egyik páncélosnak, hogy lője ki a palota bejárati ajtaját.
Ekkor készüljünk fel a hatalmas tűzharcra. Bent rengeteg ellenség leledzik, nagyon jó reflexeket igényel a gyors és hatékony likvidálásuk. Miután leöltünk mindenkit az udvaron és az emeleten, menjünk fel az elsőre, és keressük meg az erkélyt. Innen út vezet a hátsó udvarba. Fentről lőjünk ki mindenkit, másszunk le a létrán, végül rohanjunk hátra. A Bravo egység elfogta az ellenséges tábornokot, mindenki örül! Sprinteljünk vissza a csapatkivonási pontig.

Downtown Revisited

Megérkeztünk a finálé-ba, ahol a fejlesztők megpróbálnak még egy-két sztorielemet erőltetni, de teljesen felesleges, ez már nem oszt, nem szoroz így a végén. Mindenek előtt végezzünk a fogadóbizottsággal. Vigyázzunk nagyon, mert a fejünk fölött köröz egy támadóhelikopter, melyben a nagy-nagy ellenség, Carlos csücsül, kezében a Nuclear Football-lal.
Mindig úgy mozogjunk, hogy ne találjon el minket az Apache, de ugyanakkor a földi ellenségeknek se fedjük fel magunkat. Alapvetően a Bravo csapat helikopterének lezuhanási zónájába kell eljutnunk, de útközben lázadók állják utunk, valamint a helikopter is kellemetlenkedik nekünk.
A Supply Pointnál mentsünk állást, majd folytassuk utunk a baleset helyszínéig. A Checkpoint után keressünk egy géppuskafészket, és lőjük le a helikoptert. Ez nem lesz

INFO

Ha kijön egy játék például Xboxra, és X360-ra is, akkor általában az árcédulán megy a sopánkodás, mivel a next-gen változat 59.99$-ba kerül, a „sima" pedig 49.99$-ba. A GRAW esetében szerintem megéri az a plusz tíz dollár többlet a dögösebb változatért.



ily egyszerű, hiszen csapatok a földön, és gép a levegőben lesznek azok, akik géppuskatűz alá vesznek minket ha feltűnünk, de sebaj, ügyesek vagyunk. Miután füstölögve elszáll a repülő szerkezet, menjünk a kékkel jelölt kivonási pontig. Csak óvatosan közlekedjünk, mert ha most lőnek le minket a katonák, akkor a Checkpointig kell visszamennünk.
Kivonás után újabb töltögetés következik, a pálya második része jön!
Fel vagyunk paprikázva rendesen, már véget akarunk vetni ennek az egész bevetésnek. Ramirezzel el akarunk menni tequilázni egyet, úgyhogy szaporán!
A szemben lévő tankkal semmiképp se bonyolódjunk tűzharcba, de az ellenségeket lőjük ki mellőle. Érjünk el a kék jelig. Itt két barátságos páncélossal védjük meg magunkat a támadás ellen. Sokan jönnek, gyorsan, és minden irányból, tehát a feladat nem egyszerű.
Két tankunkat sajnos támadóhelikopterek felrobbantják, így elpárolog könnyen szerzett helyzeti előnyünk.
Vegyük fel a nyúlcipőt, és robbantsuk fel a megjelölt ellenséges gépezeteket. Néhány ellenség védi őket, de a játék során kerültünk már ezerszer nehezebb helyzetekbe is, úgyhogy laza csuklómozdulatokkal tegyünk el láb alól mindenkit, majd iktassuk ki a gépeket.
Innen egyenesen a Footballhoz vezet az utunk. Egy udvart kell keresnünk, ami meg van jelölve kékkel, emellett pedig két háztömbnyi távolságra fekszik, tehát egyszerű megtalálni.
Likvidáljunk mindenkit, menjünk le a pincébe, és szerezzük meg a Footballt. Elkapjuk Carlos-t, vagy inkább gyorsan odarohanunk a kivonási pontra? Ez már rajtatok áll!

Dante

+ NÉHÁNY KÜLDETÉS KIFEJEZETTEN ÖTLETES.
- BORZASZTÓ GRAFIKA, SZÖRNYŰ KARAKTERMODELLEK.
■ GHOST RECON ÉS RAINBOW SIX SOROZAT
▼ EXTRA: A MULTIPLAYER JÁTÉKMÓD ANNYIRA NEM IS VÉSZES

VÉR FAKTOR: ●○○○○ HUMOR FAKTOR: ○○○○○ IDŐ FAKTOR: ●●●○○

PC

- ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS
- WWW.EA.COM/OFFICIAL/GODFATHER/GODFATHER/US/INDEX.JSP
- 2006. MÁRCIUS 21.
- TESZTPLATFORM: XB

- THE GODFATHER EGY IGEN JÓ JÁTÉK, REMEK HANGULATTAL, KIVÁLÓ (BÁR NÉHOL SÁNTÍTÓ) SZTORIVAL, ÉS VALAMI FÖRTELMES GRAFIKÁVAL.

SPOILER FAKTOR

THE GODFATHER

Ahogy elindítjuk a játékot, az átugorhatatlan logók után egyből az intro-mozit bámulva térünk magunkhoz. A filmen ismeretlen szereplők tűnnek fel, jelenleg nem sokat tudunk arról, hogy kik ők. Ez nagyon nem is fog megváltozni, mivel ők alapból halálra vannak ítélve. Ez a férfi, és ez a nő a nemsokára meggenerálandó karakterünk szülei. Apu Don Vito Corleone egyik hűséges embere, de sajnálatos módon egy riválisa

NEM LÁTOD, HOGY EGY ROMANTIKUS FILMAHOZ ZAVARTAL MEG?

család tagjai kivégzik őt is, valamint édesanyánkat is. Az igazságos Don Corleone majd gondunkat viseli, e felől biztosak lehetünk.
Következik a karaktergenerálás. Gengszterünk kinézetének csak a csillagos ég szabhat határt, gyakorlatilag teljesen egyedi karaktert készíthetünk magunknak. Miután ezzel megvagyunk, szüleink halála után kilenc évvel csöppenünk ismét a sztori sodrásába, Connie Corleone esküvője idején. A film emlékezetes jeleneteinek digitális reprodukcióján jól szórakozhatunk, ám ezt követően jöhet a játék!

01: The Alley

Éppen néhány huligán ütlegel minket egy sikátorban, mikor éppen arra vetődik a jó öreg Luca Brasi. Szerencsénk van, mert a maffiózó megment minket, ezzel kezdetét veszi a bevezető, training küldetés.
Ez még csak a bevezetés, így Luca azt mondja nekünk, hogy egyesével verjük össze a ránk támadó embereket. Ismerkedjünk meg az irányítási sémákkal, osszunk balhorgokat, felütéseket, ragadjuk meg az ellent, majd ha mindezzel végeztünk, menjünk oda a nagydarab olaszhoz, és beszéljünk vele.
Megkapjuk tőle New York City térképét, most már könnyebb lesz eligazodnunk ebben a hatalmas városban, helyzetünket mindig, pontosan meg tudjuk határozni. Meg is volnánk, most irány a zöld házikóval jelölt Corleone Safehouse.
A GTA-hoz hasonlóan ez az a hely, ahol álomra hajthatjuk fejünket, így elmentve a játék állását. Tegyük ezt meg, majd ámulattal csodáljuk meg első szintlépésünket. Végre szabadon elkölthetjük első Skill-pontunkat. Mivel még sem pénzünk nincsen, sem pedig lőfegyverünk, ezért azt tanácsolom, hogy a pusztakezes közelharcra tegyük a pontocskát, most még az a legfontosabb.

02: The Enforcer

A Corleone klán kiutalt nekünk egy aprócska lakást, ahol elmenthetjük aktuális állásunkat, de nem csak egy szalmával kitömött matrac van itt, hanem vezetékes telefon is!
Hogy ez a jeles készülék demonstrálja hasznosságát, azon nyomban meg is csörren. Tájékoztatnak minket, hogy Luca Brasi már vár ránk, és jobb lenne, ha az öreget nem nagyon váratnánk meg, ahhoz túl nagy ember. Mr. Brasi már a ház előtt vár ránk, sétáljunk oda, és beszéljünk hozzá. Induljunk el, út közben pedig figyeljünk az öreg mondandójára. Úgy tűnik, komoly szándékok vezérelték felénk, ecseteli a Corleone család előnyeit, amiket egy kamionos előtt demonstrál is. Megtudjuk, hogy a feladatként egy Emilio nevű hentes meggyőzését kapjuk.
Nosza, menjünk be a boltba, és beszéljünk a férfival. Az ajánlatot visszautasítja, ezért kezdjük el vagy őt, vagy a berendezést szétverni, addig, míg a pressure-meter optimális pozícióba nem kerül. Ekkor beszéljünk vele ismét, mire végre beadja a derekát.
Kinyílik a hátsó ajtó. Menjünk fel a lépcsőkön, és beszélgessünk el az illegális szerencsejátékot folytató üzletegység vezetőjével hasonló témákról, mint Emilióval. Ő belemegy az üzletbe egyből, nincs szükség erőszakra. Cammogjunk vissza, le a boltba, itt vesztegessük még meg a frissen betoppant rendőrbácsit, végül pedig induljunk vissza Lucához, és beszéljünk vele.

03: A Grave Situation

Csevegjünk egyet a megjelölt emberkével.
Ő egy kívülálló a Corleone családban, csakúgy, mint mi, és üzenetet hozott számunkra a feljebbvalóktól, miszerint fel kell keresnünk egy klubot.
No, tegyük próbára erőnket, és vágjuk be magunkat egy gyanútlanul furikázó New York-i

- DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

autójába, majd a padlógáz nevű gyakorlatot végrehajtva vezessünk el a térképen – jól láthatóan – megjelölt helyszínre. Itt el kell beszélgetnünk Paulie Gattóval, ami egy stílusos átvezető animáció keretei közt meg is történik.
Lassan, lopakodó üzemmódban eredjünk Monk és Paulie nyomába. Igazából erre nincs sok szükség, azonban a történet és a szituáció jobb átélése érdekében feltétlenül javallott, hogy behúzzuk a nyakunkat annak ellenére is, hogy nincs senki, aki észrevegyen minket.
Osonjunk a két tapasztalt maffiózó hátába, majd vegyük célba az egyik illetlenül viselkedő főiskolást. Szaladjunk oda, és agyaljuk meg jó alaposan, úgy, hogy még a következő vizsgaidőszakban is csak nyalogassa a sebeit. Ezt követően szaladjunk hátra a sírkertbe, csípjük nyakon a másik kellemetlenkedő fiatalt. Ne verjük péppé a srácot, ehelyett kapjuk el a grabancát, vonszoljuk oda a kiásott sírgödörbe, és egy jól irányzott analógkar lendítéssel vágjuk be a fiút az árokba.

04: Sleeping With The Fishes

Lopjunk egy autót az utcáról, és szélsebesen száguldjunk oda a térképen szépen megjelölt helyre.
Mr. Brasi bevisz minket a közeli sikátorba, és a kezünkbe nyom egy picike fegyvert. Egy kis revolverről van szó, ami apró, ámde halálos társunk lehet. Kövessük az öreg gengszter utasításait, puffogtassunk pontosan úgy, ahogy ő parancsolja nekünk. Miután mindennel megvagyunk, kapunk gyönge négy percet arra, hogy Lucát elfuvarozzuk a közeli bárba, ahol sajnos a filmből megismert sors vár rá. Bizony, gyámolítónkat megölik, de észrevesznek minket is, ahogy kukkoltunk a mellékutcából, ezért a mi is céltáblákká válunk.
Spóroljunk a lőszerrel, és a fedezékeket aktívan használva próbáljunk meg mindenkit szitává lőni. Amennyiben kifogyunk, váltsunk pisztolyt, és azzal folytassuk tovább a harcot. Miután a sikátorban mindenkit hidegre tettünk, menjünk fel az apró lépcsőn, és közelítsük meg a helyiséget a hátsó ajtó felől. Bejutunk a konyhába, ahol végezzünk az életünkre törő egyénekkel, majd óvatosan osonjunk beljebb a bárba egészen addig, míg meg nem gyilkoltunk mindenkit. Ha ezzel is megvagyunk, már csak vissza kell rohannunk a Safehouse-ba. Ez annyira nem is könnyű feladat, tekintve, hogy három perc áll a rendelkezésünkre, valamint, hogy egy raklapnyi rendőr is a nyomunkban van. Amint visszajutunk a menedékhelyre, mentsük el a játékot.

05: The Don Is Dead

Sétáljunk oda a Safehouse előtt álldogáló alakhoz, és derítsük ki, mit is akar tőlünk. Kiderül, Monk találkozni akar velünk a Borbélynál! Ne is habozzunk egy pillanatig sem, „vegyünk kölcsön" egy autót valamelyik állampolgártól, és lendületes tempóban érkezzünk meg barátunk elé.
Az átvezető animációból kiderül, hogy teljes a káosz. Don Vito Corleone ellen merényletet követtek el ismeretlen tettesek, és most mindenki azt hiszi, hogy meghalt az öreg Don. Ez még nem elég, de a Consiglierét, Tom Hagent is elrabolták, feltehetőleg ugyanazok az emberek.
A káoszt átültetik erre a helyszínre is: fegyveresek lövik szét a borbély üzletét! Vegyük elő fegyverünket, és intézzük el a gátlástalan támadókat. Nem győzöm elégszer hangsúlyozni, hogy használjuk a fedezékeket, különben idő előtt feltrancsíroznak minket! Futás ki az üzletből, és mentsük meg Monk húgát, Frances-t (továbbiakban Frankie) a támadóktól!
Miután ezzel megvagyunk, pattanjunk be a fekete autóba, és kísérjük a Don Vitót szállító mentőautót a kórházba. Szorosan tapadjunk rá, mert jönnek majd autóba tömött ellenségek, akiket Fredo több-kevesebb sikerrel, az ablakon kihajolva képes leszedni.
Akárhogy is teljesítünk, a hídon megreked a hajsza. Kiszállunk az autóból, és gyalogosan, saját kézzel (illetve fegyverrel) lőjünk ki minden ellenséget, aki ránk és a Donra támad. Ezt követően keressük meg az ellenséges Caporegimét, majd hallgassuk ki!

Ha ezt a feladatot is sikeresen teljesítettük, üljünk a menőautó volánja mögé: száguldjunk a kórházba Don Corleonéval. Figyeljük a Keresztapa életerő-sávját, még az előtt kell beérni az ispotályba, mielőtt elhalálozik.
Beszéljünk Clemenzával. Ő elszalajt minket a Corleone birtokra, ahol meg kell keresnünk Tom Hagent, aki időközben kiszabadult az ellenség karmai közül. A rövid diskurzus után ismét elküldenek minket Clemenzához, aki már a Falconite nevű klubban vár ránk. Beszélgessünk el a testes gengszterrel.

06: Intensive Care

Nincs más hátra, mint előre, irány a kórház. Ez a küldetés nagyjából ismerős lehet a filmből is, Michael bemegy az apjához, de észreveszi, hogy nem őrzik az öreg Don termét, ezért megkondul fejében a vészharang. Milyen igaza volt! Ahogy megérkezünk a helyszínre, beszélgessünk el az egyszem biztonsági őrrel. Az ő instrukcióit követve vegyük

AZ ÖT CSALÁD

New York szervezett bűnözését, és tulajdonképpen az egész várost öt riválisan maffiacsalád irányítja. Általában harcban állnak egymással, de a játék kezdetekor éppen egy ingatag lábon álló tűzszüneti állapot van hatályban. Nézzük meg, mi jellemző az öt Családra.

Corleone
Sokévnyi sanyarú élet, semmit nem érő munkák, apró tolvajmelók után végre befogadtak minket Amerika legismertebb, legelismertebb szervezett bűnözéssel foglalkozó szervezetébe, a Corleone családba. Csak rajtunk áll, hogy, hogy teljesítjük a parancsokat, hogy használjuk ki az elénk kerülő lehetőségeket, vagy, hogy miként másszuk meg a ranglétrát.

Cuneo
A Cuneo Família a Hell's Kitchen nevű régiót tartja uralma alatt. Kizárólag a legkeményebb emberek alkotják a családot, így méltó ellenfélnek számítanak bárkinek. Nem olyan tehetősek, nincs is túl sok mindenük, ám amit megszereztek, azt minden erejükkel igyekeznek megtartani!

Tattaglia
A Tattaglia család Brooklynban működik, ám ők tulajdonképpen elég kisstílűek a többi famíliához képest. Nincsenek nagy horderejű üzleteik, ők mocskolják be droggal a kezüket elsőként. Nem tisztelik őket, és nem is bíznak bennük a többiek.

Stracci
New Jersey még éppen hogy beletartozik a New York-i szervezett bűnözés világába. Habár a periférián vannak, így még nem olyan nagy a család jelentősége, ám a Straccik folyamatos fejlődésének köszönhetően egyre nagyobb súllyal bír a szavuk. Főként a hulladékbizniszben érdekelt ez a família.

Barzini
A Barzini család Midtownban néhány elképesztő profittal rendelkező üzletágat birtokol. Ilyen mennyiségű bevétellel evidens, hogy a família ereje is elképesztő lesz. Aki ujjat húz a Barzinikkal, az készüljön fel élete legkeményebb harcára. Ők nem adják fel, és már csak akkor nem harapnak, ha mindannyian halottak.

nyakunkba lábainkat, és keressük meg Monk szobáját. Szegény barátunkat a Borbélynál történt lövöldözés során eltalálták, így most őt is ebben a kórházban kezelik.
Bent diskuráljunk el Frankie-vel, aki éppen meglátogatja a bátyját. Az átvezető animáció után tényleg kondul a vészharang: az üveggel elválasztott szemközti szobából ránk lőnek! Pisztolyt elő, szüntessük meg a veszélyforrást!
Beszéljünk Michael Corleonéval! Az ő tanácsára próbáljunk meg meglépni az épületből. A fiatal férfi tanácsára az alagsort célozzuk meg, mint biztonságos menekülési útvonalat. Naná, hogy ott van a legtöbb ellenség! Egyet se törődjünk velük, fedezékből, a lőszerrel spórolva lőjük ki mindegyiket. Illetve csak a párban mozgó ellenfeleket lőjük le, a magányosabbakat puszta kézzel terítsük le, vagy igen hamar kifogyunk a lőszerből! Viszonylag nagyobb gubanc nélkül elérünk az alagsori garázsba, ott Frankie-t tegyük be az autóba, és szalajtsuk el a Corleone birtokra, hogy hozzon segítséget. Mi forduljunk sarkon, menjünk fel a földszintre, nyírjuk ki a bérgyilkosokat, majd beszéljünk Michaellel.

07: Fireworks

Első feladatként meg kell keresnünk Clemenzát. A testes gengszter éppen a szabójánál múlatja az időt,

MÁR CSAK AZ A KÉRDÉS, VAJON SZERENCSÉS NAPOM VAN-E?

tehát szerezzünk egy gyors autót, és szélsebesen hajtsunk oda.
Megkapjuk az öregtől a tájékoztatást, elküld minket egy jól megérdemelt kis szórakozásra Rosa virágüzletébe. Ilyenkor szokott jönni az a hangeffekt, mikor a bakelit lemezjátszó tűje hirtelen lecsúszik a lemezről.

Virágüzletbe fogunk menni szórakozni. Természetesen csak fedőbolt a virágos, az igazi, illegális örömök kertje az emeleten van, méghozzá egy bordély-ház képében. Sonny, Monk és Paulie már vár fent ránk, ezért caplassunk fel a lépcsőkön, miután bemutatkozunk a Madamnak.

MÁR CSAK 46 PERC VOLT A MISKOLCI VONAT INDULÁSÁIG, DE PISTINEK MÉG EGY CSOMÓ TENNIVALÓJA VOLT.

A Fighting képességet fejlesztve a közelharcban leszünk sokkal hatékonyabbak. Minden elköltött Skill pont plusz sebzést, plusz megragadási időt, és jobb nyomásgyakorlási készséget ad. A Shooting-ot tuningolva a fegyverekkel leszünk egyre halálosabbak.

INFO

Beszéljünk mindhárom sráccal, mulassuk kicsit az időt, mire rögtön megjelennek a zsaruk, egy hirtelen felindulásból elkövetett razzia keretein belül. A főrendőr elviszi Rosát, a srácokat pedig kibilincseli. Ezt nem hagyhatjuk annyiban! Üssük szét a kishekust, majd a következőt is. Menjünk le a lépcsőn, hagyjuk el az üzlethelyiséget, és sétáljunk a sikátor felé.
Itt elvileg el kéne osonni a rendőrök mögött, de az a legjobb megoldás, ha a képernyőn megjelenő instrukciókat követve megfojtjuk őket szépen, csendben, hátulról. Ahogyan azt illik.
Amikor kiiktatjuk az utolsó rendőrfiókát is, akkor kinyílik a sikátor végében található ajtó. Ezen menjünk be, és bent ismét kezdjük el fojtogató hadjáratunkat. A lépcsőket igénybe véve menjünk fel, beszéljünk Rosával, végül másszunk be a liftbe! Fent a pias, agresszív zsarut tanítsuk móresre. Ne feledjük, úgy kell kinyírnunk, hogy az balesetnek tűnjön. Mivel úgyis a tetőn vagyunk, kapjuk el a grabancát, vonszoljuk oda a párkányhoz, és egy laza mozdulattal hajítsuk le a hapsit.
Szép munka volt, most beszéljünk ismét Rosával, lent, a felvonó előtt. A nő közli velünk, hogy már nagyon várnak ránk a Corleone Birtokon, tehát szélsebesen hajtsunk oda valami lopott járgánnyal. Mikor odaérünk, keressük meg Tom Hagent, és beszéljünk vele. Szolgálataink elismeréseképp előléptetnek minket Associate rangba, tehát Tagok lettünk.

08: Death To The Traitor

Beszéljünk a házon kívül a fekete egyenruhás Corleone alkalmazottal, aki elszalajt minket, hogy megkeressük Clemenzát. Ő most éppen a brooklyni otthonában tartózkodik, tehát egy apró kis autókázás vár ránk!
Mikor megérkezünk, a filmből ismerős jelenetek köszönnek vissza, melyben Paulie és Clemenza diskurálnak matracokról, és egy adag canteloniról. Ahogy befejezzük az autókázást, és megérkezünk a bárhoz, figyeljünk arra, mit mond a két tapasztaltabb gengszter. Óvatos léptekkel rontsunk be a bárba, majd vágódjunk be az egyik lehetséges fedezék mögé. Tisztítsuk meg aprólékosan a szórakoztató egység alsó szintjét, majd vegyük az irányt a felfelé vezető lépcsők felé. Ha van még néhány túlélő, akkor őket most tegyük hidegre, majd tegyük le a szép kis bombát, és gyorsan hagyjuk el a bár területét, szaladjunk ki az utcára.
Ezt követően autókáznunk kell egyet, majd hidegre kell tennünk Paulie Gattót, mert ő volt az áruló, aki a Don Vito Corleonét ért merényletért felelős.

FEGYVERTÁR

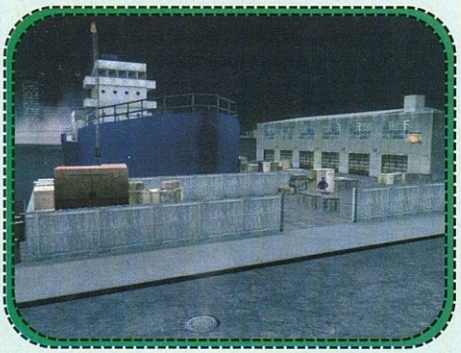
A The Godfatherben bár egy elég innovatív, és – konzolokon – jól használható bunyós rendszert építettek ki az EA kreatív emberkéi, mégis valószínűbbnek tűnik, hogy a játék nagyobb részében valamiféle lőfegyverrel fogunk rohangálni. Alapvetően öt fajtája van ezeknek a durrogó eszközöknek: pisztoly, revolver, Magnum, géppisztoly és vadászpuska. Tudni kell, hogy mindegyikhez két fejlesztést vásárolhatunk meg a térképen jelzett kereskedőknél. Az első szint általában 25-50 ezer dollárba kerül, és némi tűzerő-növelést ad, valamint tárbővítést.
A második szint (ami tulajdonképpel level 3, ha az alapot is nézzük) már keményebb összegekbe kerül, 200 és 500 ezer dollár közötti összegekért lehet megvenni darabonként a fegyverekhez. Ekkor nem csak tűzerő- és tárnövelés történik, de az eszköz külleme, tüzelési sebessége, valamint hatékonysága is alaposan megváltozik.
További fegyverekként szerepelnek még: dinamit, időzített bomba, baseball-ütő, gumibot, gázcső, Molotov-koktél és dróthuzal fojtogatáshoz.

A párharc egy labirintus-szerűségben zajlik majd le. Paulie menekül, nekünk pedig üldözni kell őt. De csak óvatosan. El nem futhat, nem kell sietni. Gondot okozhat, hogy robbanó ládákat lő meg az ellenség, hogy a képünkbe robbanjanak. Ezt kiküszöbölhetjük úgy, hogy mi pukkantjuk ki őket elsőként a free-aimet használva. Miután látóterünkbe került Paulie, gyerekjáték lesz hidegre tenni.

Egy átvezető animációt követően komoly autós üldözésbe keveredünk, úgy tűnik, a rendőrök meghallották a sok robbanást. Egyet se féljünk, csak tapossuk a gázt keményen, és jussunk el a megjelölt Corleone Safehouse-ig. Ha épségben megérkezünk, jutalmul megkapjuk Paulie régi lakását, ahol ezentúl szabadon menthetünk.

09: Horseplay

Az előző küldetést remekül megoldottuk, a család szemében egyre nagyobbra növünk, és ez nagyon jó jel! Egy olyan jel, ami fényesen mutat egy lehetséges jövőképet, amelyben… Na, de nem lövöm le a poént, koncentráljunk a jelenre. Nyargaljunk vissza tüstént a Corleone Birtokra, és a főépületben keressük meg Tom Hagent. A Consigliere meginvitál minket, hogy tartsunk vele Hollywoodba, látogassunk meg együtt egy



Jack Woltz nevű filmrendezőt. Gondolom, már mindenkinek felcsillant a filmből az emlékezetes jelenet, melyben Mr. Woltz a 600 000 dolláros versenylovával ébred…
Mint ahogyan az ismeretes, a rendező visszautasítja Tom, és ezáltal a Keresztapa ajánlatát, így az éj leple alatt nekünk kell akcióba lépnünk a hollywoodi mogul birtokán. Roccóval ketten kell garázdálkodnunk, el kell jutnunk az istállókig, hogy megszemlélhessük Mr. Woltz gyönyörűséges paripáját. Csak kövessük a srácot, ha azt tesszük, amit ő, nagy baj egyáltalán nem lehet. Ily módon lazán eljutunk az istállóig.
Miután Rocco elvégzi a piszkos munkát, már „csak" le kell szállítanunk a csomagot. Ugyanazok a szabályok érvényesek most is, mint bármelyik lopakodós küldetésnél, tehát ha egy őr meglát minket, onnantól 20 másodpercünk van halkan hidegre tenni őt, különben a riasztó megszólal, és mindennek vége.
Ahogy felkapja a barátunk a csomagot, megjelenik egy őr az ajtóban. Kapjuk el a torkát, és addig ne engedjük el, amíg mozog. Menjünk fel a

lépcsőn, fent ragadjuk meg a következő őrszemet is, majd forduljunk balra, és másszuk meg a következő lépcsősort is.
Menjünk be. Várjuk meg, míg az inas arrébb megy, kell hely a működésnek. Induljunk tovább, gyaluljuk le csendben az őrt, caplassunk fel az újabb lépcsőkön, és ismételten tegyünk el láb alól egy lábatlankodó őrt. Figyeljük a szobalányt, várjuk meg, míg eltűnik. A folyosón szóba elegyedik egy őrszemmel, türelmesen hallgassuk őket végig, majd a fegyverest kapjuk el. Innen egyenes út vezet Woltz hálószobájához. Most következik a film emlékezetes jelenetének digitális reinkarnációja.
A Corleone Birtokra visszakerülünk, beszéljünk az emberkével. Elküld minket Tom Hagenhez, aki Midtownban van éppen.
Nosza, kössük el az egyik autót, és menjünk a megjelölt helyre. Keressük meg, beszélgessünk vele, mire jutalmul újabb lakást kapunk!
Csevegjünk a marionettikonnal megjelölt emberkével, ezt követően pedig sipirc vissza a Corleone Birtokra.

10: A Reciepe For Revenge

Solozzo és McCluskey éppen most fog találkozni Michael Corleonéval, a helyszínt még nem tudjuk, és mivel Mikey éppen merényletre készül ellenük, így nem ártana kideríteni, hogy oda tudjuk-e rejteni a fegyvert. Természetesen ez is ismerős lehet a filmből, az azonban már kevésbé köztudott, hogy mi vagyunk az a megbízható ember, aki felragasztja a pisztolyt a kisvendéglő WC-tartálya mögé. Kitudódik a helyszín, így négy percünk van, hogy odaérjünk még Solozzo előtt. A sikátorban kezdjünk el lopakodni. Ez nem Splinter Cell-es surranást takar, hanem azt, hogy a lehető leghalkabb módon öljük meg az őröket. Hamar hátra érünk, és megpillanthatunk egy megjelölt emberkét. Ő az ajtónálló, őt kell meggyőznünk arról, hogy jobban jár, ha beenged minket. Ha szükséges, verjük a fejét a falba egyszer-kétszer, hogy észhez térjen. Menjünk csak be a konyhába, onnan nyissunk ajtót, majd az őr háta mögött surranjunk be jobbra, a WC-be. A megjelölt boxban már csak fel kell ragasztani a fegyvert, hogy Michael tudja használni.
A nagyon híres jelenetet nézhetjük meg ismét, ahogyan Mikey Corleone, a háborús hős megszűnik civilnek lenni, és „belép" az üzletbe.
A mozi után lőjünk szét mindenkit, akit csak érünk, ezt követően pedig rohanjunk oda a megjelölt autóhoz, pattanjunk a volán mögé, és meneküljünk!
El kell vinnünk a legkisebb Corleone fiút a dokkokhoz, hogy eljuthasson Szicíliába, azelőtt, hogy bosszúból meggyilkolnák. Készüljünk fel, hogy rengetegen iramodnak majd a nyomunkba, és ha versenyezni akarunk velük, bizony nem sok esélyünk lesz. Ehelyett próbáljuk meg kifékezni őket. Ha közel érnek, tapossunk tövig a fékbe, ekkor ők tovább rohannak, és talán lekoccolnak egy-két másik autót is. Ily módon egész egyszerű kijátszani őket.
Miután kitettük Michaelt, hajtsunk a Falconite klubba, és beszéljünk Tom Hagennel. Előléptetnek minket, méghozzá személyesen Don Vito Corleone, immáron A Corleone család Soldiere, vagyis Katonája vagyunk.

HA VALAKI MEGSZEGETT EGY SZABÁLYT, AKKOR A TÖBBIEK MEGKERGETTÉK, MAJD MEGSOROZTÁK A FEJÉT PAINTBALL GOLYÓKKAL.

11: Now It's Personal

Beszéljünk a Keresztapával, utána vegyük fel a csöngő telefont. Frankie hív minket, valami meglepetést tartogat számunkra, így jobban tesszük, ha hazamegyünk, ne várassuk meg az asszonykát.
Pont mikor megérkezünk, látjuk, hogy ellenséges szándékú, marcona gengszterek lepik el a környéket. Keressünk fedezéket, vegyük elő legfélelmetesebb puskánkat, és ezzel a lendülettel likvidáljunk minden támadót. Elvileg Frankiet meg kéne védenünk, ám elszalad, mint a pinty és persze – mint ahogy ez lenni szokott – ezzel a lendülettel el is rabolják. Miután mindenkit lepuffantottunk, szaladjunk le a földszintre, és hallgassuk ki az ellenséges capót. Megtudhatjuk tőle, hogy Frankiet a Szt. Mihály templomba vitték!
Rohanjunk oda a telefonhoz, és hívjuk fel Frances bátyját, Monkot, hogy jöjjön segíteni. Vegyük fel a férfit autóval, majd hajtsunk a templomhoz.
Az épületnél szálljunk ki, keressük meg az oldalsó bejáratot, és közelítsük meg a főhajót a pincén keresztül. De csak óvatosan. Fedezékről fedezékre haladjunk előre, nem a sebesség a lényeg, hanem a hatékonyság. Ha ügyesek vagyunk, hamarosan feljutunk az oltárhoz. Menjünk ki a Templomból, és beszéljünk a megjelölt emberrel.

AZ ÚJ ÁRUHÁZ MEGNYITÓJA KIROBBANÓ SIKERNEK BIZONYULT...

INFO

A Godfatherben egy alapvető, RPG-szerű rendszerben fejleszthetjük karakterünket. Itt nem tapasztalati pontokat kapunk, hanem "Respect"-et, vagyis tiszteletet. Ha elérünk egy bizonyos fokú tiszteltségi fokot, szintet lépünk. Minden szintlépéskor egy Skill pontot kapunk.

12: The Silent Witness

Az előző fazon azt mondta nekünk, hogy keressük meg Sonny Corleonét, aki éppen Hell's Kitchenben, egy sikátorban vár ránk.
Santino törődik az embereivel, így szerzett nekünk egy Tattaglia capót, akit megérkezésünk után azonnal kihallgathatunk. Természetesen nem fog beszélni nekünk a gengszter, ezért gyakoroljunk rá egy kis nyomást, hogy megeredjen a nyelve. Beszél nekünk, mert tudja, hogy így jobban jár, bár az átvezetőben Sonny gondoskodik róla, hogy mással az életben ne beszéljen többet.
Megtudtuk Bruno Tattaglia rejtekhelyét, ő a felelős Frankie haláláért. Szerezzünk egy autót, nyomjuk tövig a gázt, és keressük meg a ravatalozót. Ahogy megérkezünk a helyszínre, már kapjuk is elő fegyverünket, és likvidáljuk a két ajtónállót. Menjünk be az épületbe, ahol óvatosan kandikálva jobbra-balra lőjünk ki mindenkit. Addig nem nyílik ki az alagsorba vezető liftajtó, amíg mindenkit meg nem öltünk itt fent. Az utolsó ember a garázsban szokott maradni. Miután őt is eltettük láb alól, lemehetünk a pincébe. Itt található a krematórium. Öljük meg a két fogdmeget, de Brunót ne bántsuk nagyon! Lőjük meg a vállát, hogy elejtse a fegyverét, majd ragadjuk meg, és vonszoljuk az egyik kemencéhez. Lendületesen hajítsuk bele a lobogó tűzbe. Fontos, hogy ezt szó szerint így hajtsuk végre, mert ha Bruno Tattaglia máshogy hal meg, mint ahogy fent leírtam, akkor a küldetés sikertelen.

13: Sonny's War

Induljunk el hazafelé, mentsük el a játékot, és vegyük fel a telefont. Sonny az, vár minket a hatalmas Corleone Birtokon. Lopjunk egy autót, vezessünk oda, majd hallgassuk meg a legidősebb fiú mondandóját. Miután ez megtörtént, ismét autóba pattanhatunk, hogy aztán elrobogjunk Lucy-hoz, Midtownba.
Innen egyetlen lendülettel átsiethetünk a Cuneo família bárjába, amit annak rendje, s módja szerint szét kell kapnunk. Ahogy megérkezünk a Hell's Kitchenben lévő üzleti egységbe, azonnal lőjük szitává a velünk szemben ácsorgó maffiózót. Fokozatosan tisztogassuk meg ezt az alsó szintet, aktívan kihasználva minden fedezéket. Térjünk be mindig a félreeső szobákba is, mert ezekben találhatunk health drinket.
Mikor mindenki jobblétre szenderült itt a földszinten, elindulhatunk az alagsor irányába. Nem árulok el újdonságot, ha az mondom, hogy lent is lőjünk szét mindenkit, míg el nem érünk az apró szobáig. Itt puffantsuk le a robbanószereket, majd nézzük meg a kis tűzijátékot. Ezt követően érjünk el a Cuneo család egyik capójáig, és hallgassuk ki a férfit. Ha nem nagyon közlékeny, ismerjük a módját, amivel szóra bírhatjuk. Szaladjunk vissza az utcára, szálljunk be az autóba, és kövessük a kisfőnök kocsiját, de ne hagyjuk, hogy az utánunk eredő fegyveres gengszterek megállítsanak. Egészen az elhagyatottnak tűnő vasúti telephelyig mehetünk utána, ahol megáll, cserében egy raklapnyi ellenséges maffiózó vár ránk. Térjünk be a megjelölt épületben, és kezdjük el jó alaposan megtisztítani a terepet. Mikor ezzel megvagyunk, felmehetünk a felsőbb szintre, ahol az irodában rejtőzik a kisfőnök. Hallgassuk, majd nyírjuk ki a férfit. Térjünk vissza leparkolt autónkhoz, adjunk gázt, és vegyük az irányt az északnyugaton található dokkok felé, oda, ahol annak idején kiraktuk Michaelt. Ott található egész pontosan a Cuneo família raktárháza. Nincs mese, Sonny-val karöltve, együttes erővel kell elfoglalnunk az egész komplexumot. A feladat egyáltalán nem nehéz, mindössze az örökérvényű szabályt kell követnünk: mindig maradjunk fedezékben. Ezt az elvet követve nagyon egyszerű dolgunk lesz. Jussunk be a főépületbe, tisztítsuk meg azt is, majd a raktárfőnököt kihallgatva, és jobb belátásra bírva vegyük át az irányítást. Ahogy ezzel megvagyunk, beszéljünk kint a Corleone családtaggal.

14: Change Of Plans

Megtudjuk, hogy Sonny már visszatért a Corleone Birtokra, valamint azt, hogy már nagyon vár minket. Nosza, kössünk el egy járgányt, és szeljük át New Yorkot. A legidősebb testvér addig szereti ütni a vasat, amíg az meleg, így azt a határozatot hozta, hogy további támadásokra van szükség a raktárosat követően. Éppen a tervét ecsetelgeti nekünk, mikor hirtelen a telefonhoz hívják. A filmből enyhén ismerős ez a jelenet is, nemde?
Connie hívta, hogy férje ismét megverte őt, a bátyja segítségét kéri. Ám ez egy csapda, amit Constanza férje segítségével állítottak Sonnynak. Ismerték a vérmérsékletét, tudták, hogy csapot-papot, testőröket otthon hagyva viharzik majd el. Mi is pattanjunk autóba, és iramodjunk utána!

A HARISNYATARTÓK, ÉS MELLTARTÓK KIGOMBOLÁSA KONTROLLERREL SEM KÖNNYŰ, DE EGÉRREL SZINTE LEHETETLEN FELADAT...

Sajnos nem tehetünk semmit, Santinót utol is éri a végzete az egyik fizetőkapunál, mi már csak későn érünk oda. De a gyilkosokon boszszút állhatunk! Kövessük őket egészen a Hell's Kitchenben található raktárukig. Se szó, se be-

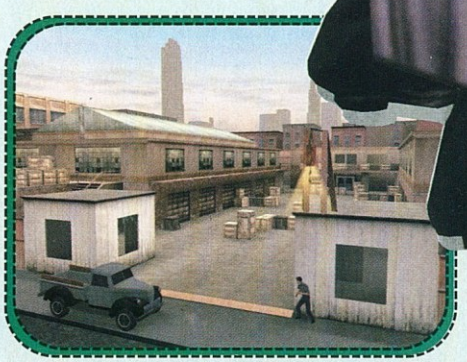
széd, likvidáljuk a körzet teljes népességét. Miután ez megvan, térjünk be a szemközti házba, menjünk fel az emeletre. Itt faggassuk ki a fizetőkapu pénztárosát.
Megad egy helyet, pontosabban egy klubot a West Side-on. Szélsebesen száguldjunk oda.

MINIJÁTÉK: A SOKOBAN GÉPPISZTOLYRA HANGOLT VÁLTOZATA.

Ne ácsorogjunk kint, mint a fagyos szentek, menjünk be. Az utcaszinten lőjünk szét mindent, és mindenkit, majd robogjunk le az alagsorba. Amennyiben itt kinyírjuk az összes ellenséget, úgy kinyílik egy ajtó. E mögött az ajtó mögött valaki olyan rejtőzik, akit ki kell faggatnunk. Mivel a fizikai megtörés ellen immunis, ezért vegyük kezelésbe a kis feleségét. Ettől azonnal megered a nyelve. Az információ megvan, hajtsunk vissza a Corleone Birtokra. Miután ez megvan, Michael visszatér az USA-ba, beszéljünk is vele a dolgozószobában. Előléptet minket Caporegimévé! Csevegjünk vele még egyszer, erre közli velünk az új feladatunkat.

15: Order To Kill

Egy esetleges FBI akciót kell lelepleznünk, ezért találkozzunk Monkkal Little Italy-ban. Beszéljünk vele, és menjünk be a hotelba. Itt van bent egy tégla, őt megkeressük, majd likvidáljuk. Először a hallban kell lerendeznünk a fogadóbizottságot, úgy tűnik túlságosan is lelkesen reagálnak érkezésünkre. Ahogy itt rendet tettünk, vegyük az irányt a lépcsők felé.



Nagyon óvatosan mozogjunk, fegyverünk legyen folyamatos készültségben. Szintről szintre egyre feljebb jutunk, egészen a harmadik emeletig vezet az utunk.
Itt egy átvezető animáció során kiderül, hogy mindvégig Monk volt az FBI besúgója.
Három percünk van, hogy megtaláljuk Monkot. Huppanjunk be egy autóba, és adjunk gázt. Vigyázzunk, mert tele van szórva akadályokkal az út, hogy még véletlenül se legyen bőven időnk odaérni a megjelölt helyszínre. Megérkezésünket egy átvezetővel honorálja a játék. Ezt követően azonnal vegyük elő legjobb fegyverünket, és kezdjük el osztani az áldást mindenkinek, aki az életünkre tör. Tisztítsuk meg a hallt, majd az étkezőt. Ezt követően cammogjunk le az alagsorba, ahol a lenti díszterem bárpultja mögé bebújva öljünk meg mindenkit, beleértve Monkot is.
Menjünk vissza az utcára, új feladatot kapunk: keressük meg Tom Hagent a Corleone Birtokon.

16: It's only business

Irány Brooklyn, beszéljünk Willie Ciccivel. Menjünk be a klubba Tessióval, ám az idős maffiózó megiramodik, és eltűnik a szemünk elől. Három perc múlva meglóg, ezért szélsebesen induljunk utána. Ne ijedjünk meg a fegyveresektől, csak gyorsan, hatékonyan tegyük el őket láb alól.
Üldözzük Tessiót egészen az alagsorig.

A bár résznél öljünk meg minden őrt, majd beszéljünk a gengszterrel. A rövid csevegés után ne habozzunk, lőjük le.
Térjünk vissza az utcára, és csevegjünk Tom Hagennel. Közli velünk, hogy Michael látni kíván minket még a keresztelő előtt, a templom udvarában!

17: Baptism By Fire

Eljött a végső leszámolás, elszámolás ideje. Míg Michael megkereszteli Connie fiát, addig nekünk végeznünk kell a négy riválisi család fejével.
Első nekifutásra találkozzunk Clemenzával, a már ismert midtowni virágüzletben. Ahogy ez megtörténik, tizenhárom percünk van rá, hogy leszámoljunk Don Straccival.
Vezessünk a St. Alban's Hotelbe, menjünk be a hallba, és adjuk be a biztonsági őröknek, hogy mi csak Don Straccit kísérjük el a Michaellel megbeszélt találkozóra. Szó nélkül hisz nekünk mindenki, beengednek a Don szobájába is. Rázzunk kezet első számú hullajelöltünkkel, majd induljunk el a liftek felé. Előzzük meg Straccit, menjünk be a felvonóba, és mikor közel ér az öreg, rántsuk elő fegyverünket, végül pumpáljuk tele ólommal a vén maffiózót. A lift csodás fedezékéből végezzünk az összes többi gengszterrel. Ha mindez megvan, sétáljunk vissza a hallba, és beszéljünk Clemenzával.
Második célpontunk Don Cuneo lesz. Keressük meg Will Ciccit a Hell's Kitchenben lévő borbélyüzletben. Beszéljünk vele, majd autóval irány a Savanna Hotel. Will azt mondja, hogy ő majd kicsalogatja a Dont, nekünk csak végezni kell majd vele. Na, ez fair alkunak hangzik. Bújjunk az autónk mögé, és várjuk meg, míg kiér az öreg Don az épületből. Ekkor kerüljön elő a géppisztoly, és sorozzuk meg Mr. Cuneót. Szokásos procedúra, a gyilkosság után végezzünk a sleppel, majd beszéljünk Will Ciccivel.
Harmadikként Don Tattaglia következik. Ehhez ugorjunk el Brooklynba, és beszélgessünk el Roccóval. Sétáljunk ki az épületből, majd elegyedjünk szóba a megjelölt prostituálttal. A tőle kapott információból megtudhatjuk, hol van éppen a Tattaglia család vezére. Irány a bordélyház, bent öljünk halomra mindenkit, beleértve magát a Dont is. Ezt követően dumáljunk Roccóval.
Utolsó célpontunk Don Barzini lesz. Találkozzunk, és diskuráljunk el Al Nerivel. A rövid meeting után robogjunk el a rendőrautóval

a Kis Itáliában található Bíróság épületéhez. Hagyjuk, hogy rendőrünk odasétáljon Barzini embereihez, és megvárja, míg odaér hozzájuk a Don. Ekkor megpróbálja megmérényelni az öreget, de nem jár sikerrel. Mi ne törődjünk a raklapnyi fegyveressel, vegyük célba Bazinit, és folyamatosan lőjük. Kövessük egészen a kis parkig, ahol végezzük ki!
Pattanjunk be egy autóba, és meneküljünk el a rendőrség elől. Két percig üldöznek minket, aztán meglóghatunk. Miután ez megtörtént, térjünk vissza a keresztelő helyszínére. Itt beszélgessünk a Corleone családtaggal, végül robogjunk vissza a Birtokra. Elő is léptetnek minket Underboss-szá, vagyis alvezérré.
Ezt követően beszéljünk az emberkével, mire új feladatot kapunk. Ez már nincs benne a játék hivatalos történetében, innen már csak az játszszon tovább, aki el akarja érni a végső célt, és New York Donja szeretne lenni. Ha lerohanjunk, és felrobbantjuk mind a négy riválisi család Birtokát, akkor előléptetnek minket Donná, ha pedig elfoglalunk minden elfoglalhatót, megcsinálunk minden megcsinálhatót, és összegyűjtünk minden összegyűjthetőt, akkor lesz rá esélyünk, hogy New York Donjai legyünk!

Dante

\+ KIVÁLÓ, IGAZI GODFATHER HANGULATÚ JÁTÉK
\- A GRAFIKA IGÉNYTELEN, SŐT, ILLÚZIÓROMBOLÓ.
■ MAFIA - 95%
▼ RENGETEG REJTETT KISFILMET NYITHATUNK MEG!

VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

PC

- ATARI
- SABRE INTERACTIVE
- WWW.TIMESHIFTGAME.COM
- 2006. MÁRCIUS 21.
- TESZTPLATFORM: PC

■ NAGYSZERŰEN SIKERÜLT, IDŐKAVARÁSSAL MEGBOLONDÍTOTT B-MÚVI A NEM TÚL TÁVOLI JÖVŐBŐL...

SPOILER FAKTOR

TIME SHIFT

- DVD KAPCSOLAT: DEMO, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

Az időmanipulálás hosszú idő óta a sci-fi műfaj kedvelt témája, persze nem tudhatjuk, mi az igazság, végül is ki jöhetne rá arra, hogy már esetleg egyszer (többször) belepiszkáltak az idő folyásába? Azért ha e cikk megjelenése után gyanús körülmények között eltűnnék egy fekete, jelzés nélküli autó csomagtartójában, kezdjetek gyanakodni...

A történelemmel szórakozni nem ajánlatos, megmutatta ezt már nekünk a belga mészáros, Van Damme is, hogy Marty McFly kalandjait már ne is említsük. A betonfejű katonák azonban nem tanulnak, e hónapban egy Michael Swift nevű nyugalmazott ezredesnek adják be, hogy ez tulajdonképpen jó. Mentségére legyen mondva, családi tragédia után bekövetkező, menetrendszerinti depresszióban szenved, és ahogy az már lenni szokott, minden hülyeséget elvállal, csak hogy elterelje a gondolatait. A feladat egyszerű: ráadnak egy klassz kis rucit, amivel befolyásolhatja az időt, bevágják egy időgépbe (Chronomicon a neve neki, ízlelgessük hangosan kimondva, mennyire vagányul hangzik), és visszalökik 1911-be, hogy ott lerakjon egy szondát, amit aztán a jelenben (a játék a nem túl távoli jövőben játszódik) meglelnek

a tudósok, és kezdődhet az örömittas orgia. Hősünk el is végzi ezt a nem túl bonyolult munkát, ám hazatérve a titkos bázis meghittsége helyett egy olyan világba csöppen, ami alaposan meglepi. Nem elég, hogy a környezet nagy része szokatlan és lángol, de ráadásul egy enyhén beborult, Krone nevű szociális munkás is tevékenykedik a körzetben, aki a „kicsit" diktatórikus rendszer teljhatalmú ura, de azért mentségére legyen mondva, teljesen elmebeteg, az ő alternatív világában ráadásul Washington városa a szerénységét bizonyító Kronenberg nevet viseli. Természetesen nem nézi jó szemmel az időben garázdálkodó bánatos hősünket, és kiadja a napiparancsot: elpusztítani!

Remek, frappáns történet, ilyesmit bárki kigondol hét-nyolc sör után, de itt most kivételesen nem ez a lényeg. Sokkal inkább az, hogy egy újszerű fps-hez van szerencsénk. Nem a megszokott módon kell ugyanis végighentelnünk a harmincöt pályát, az időmanipulálás lehetősége ugyanis alapvetően változtatja meg a játékélményt. Három dolgot tehetünk szóban forgó

fogalommal: megállíthatjuk, lelassíthatjuk, illetve visszaforgathatjuk. Ezek közül is a legérdekesebb az utolsó. Mielőtt tapasztaltam volna, nem igazán tudtam elképzelni, hogy működik ez a dolog, de hamar megvilágosodtam. Természetesen nem mehetünk vissza a történelemben akármeddig, a nagy művelet kb. 10-15 másodperccel ezelőttre röpít vissza minket, használata tehát nem tesz istenné bennünket, ám arra pont elég, hogy a szerencsétlen ellenfeleket alkalmanként szétalázzuk, többször is jobb létre szenderítve őket, a lehető legváltozatosabb halálnemeket kiválasztva számukra. Persze az sem megoldható, hogy a pálya elején leállítjuk az időt, és dudorászva végigsétálunk, a megmerevedett katonákat két centiről fejbe lőjük, hogy mókánk végén szabad utat engedve a történelem folyásának, hagyjuk őket összecsuklani, mivel a manipulációs képességünk egyszer csak kimerül (elég hamar), és akkor meg ott állunk hülye arckifejezéssel, hogy akkor most tulajdonképpen hogy kerültünk ide a semmiből. Azért az ott pózoló járőröket kevéssé érdekli a tudományos magyarázat, lelőnek minket, és mivel általában sokan vannak, komolyan megsérülhetünk. Azért vicces, hogy ha kihallgatjuk őket, rádöbbenhetünk, hogy nem csak mi érezzük magunkat kellemetlenül Kronenberg fojtogató atmoszférájú városában.

Hogy még tisztább legyen, nézzünk néhány példát, mire jók ezek a műveletek. Az időstoppolás például tökéletes abban az esetben, ha negyven rohamosztagos gonosz embert kellene elintéznünk, de nekünk csak három golyónk van, mert az előző sarkon rendezett tömegjelenetben kicsit elvesztettük a fejünket. Ekkor használhatjuk ezt a hasznos opciót, odasietve a legközelebbi ellenfélhez egyszerűen kivehetjük a kezéből fegyverét, és máris nálunk az adu, de a pacifista játékosok akár át is szaladhatnak az egész rosszindulatú brigádon úgy, hogy azok a szerencsétlenek azt sem fogják tudni, hogy valaha is ott jártunk. Egy másik emlékezetes jelenetben utunkat állja egy libikókaszerű akadály, a fizika törvényeinek megfelelően amelyik végén állunk, az van lenn, így nem tudunk továbbmenni. Azonban ha megállítjuk a világot, a természettudományi tételek hipp-hopp eltűnnek, nincs több fizika szigorlat, mi pedig átugorhatunk végre.

Időlassítás alkalmazása hasonló esetekben javallott, ám ez már kockázatosabb, egy eltévedt golyó ugyanis mindig benne van a pakliban. E két esetben egyébként nagyon hangulatos, hogy a döbbent közlegények többször is hangot adnak csodálkozásuknak, egy-egy „Te meg hogy a francba kerültél ide?" kérdés formájában kiadva magukból a felgyülemlett feszültséget. Ne mondjuk el nekik, mert ők ugye bunkók.

A visszapörgetést normál esetben nem sokszor fogjuk használni, igazán akkor válik érdekessé,

INFO

A játék nem különösebben nehéz, mivel rendelkezik checkpoint rendszerrel, ráadásul akármikor menthetünk, nem szükséges a mentési pontok elérése.

SPÉCI, FORRÓ MÁLHASZÓRÓPÓT KILÖVELLŐ GÉPFEGYVER.

ha mondjuk egy futószalagon állva tesszük, így bejuthatunk olyan helyekre, amikről nem is álmodhattunk azelőtt. Ez egyébként a játék legjobb, legeredetibb ötlete, ha elakadtunk egy helyszínen, szinte biztos, hogy ezt a lehetőséget kell kihasználnunk.
Hogy még világosabb képet kapjunk a dologról, következzen egy abszolút konkrét példa. Legyen aktuális feladatunk az, hogy el kell jutnunk A pontból B pontba, de a két helyszín között egy csoport ellenfél tanyázik, akik ráadásul egy számunkra vizuálisan nem érzékelhető területen, egy ütelágazás általunk nem látható részében sztorizgatnak. Különleges képességeinket felhasználva három dolgot tehetünk. Ha stoppolunk, akkor a pár másodperces intervallumot jól kihasználva odaszaladhatunk felmérni, hányan vannak, milyen felállásban várnak minket, vannak-e alapból emberek a lövegeknél, így megtervezhetjük stratégiánkat. A vérszomjasabbak

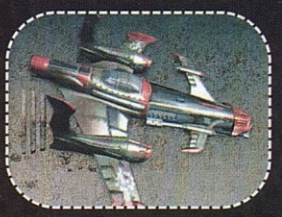
akár ügyesen fejbe is lőhetik őket, ehhez azonban valóban gyorsnak kell lenni. Ha csak lassítunk, akkor értelemszerűen felfedeznek minket, de sokkal könnyebben leszedjük őket. A harmadik a legelmésebb megoldás. Kiugorhatunk egy pillanatra a sarokra, megmutatva magunkat a népnek, és megfigyelhetjük, hogyan reagálnak, merre indulnak. Visszapörgetve az időt pedig alaposan kigondolhatjuk, nekünk merre kell mozdulnunk, kit kell leszednünk először, hogy a lehető legnagyobb hatásfokkal dolgozzunk. Vigyázat, ekkor a cucc gondolkodós játékká válik!:)

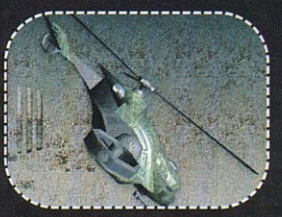
fél méterről érkezik arcunkba az áldás. A Timeshift legnagyobb erénye a játékos viszonylagos szabadsága. Ez ugyan illúzió, de annak tökéletes. Az alapvetően lineáris történet egyes fejezetei ugyanis különbözőképpen oldhatóak meg.

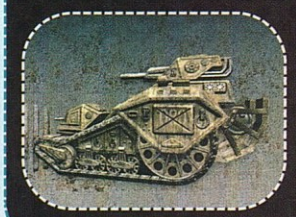
GÉPMUSTRA

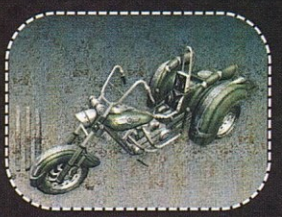
A játékban összesen hat jármű szerepel kipróbálható eszközként, ezek a következők:

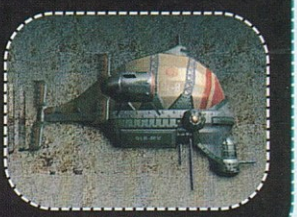
Bomber


Destroyer


Kopter


Panzer


Trike


Warship

Egy elárasztott metróalagút halálosan bizsergető (magyarul ráz, mint állat) vizének elkerülése érdekében dobozokon kell ugrálnunk, amit tehetünk az időcsalások segítségével, ekkor simán sétálgathatunk a folyadék felszínén, de ezek nélkül is próbálkozhatunk, igaz, ekkor egy idő után számítanunk kell egy laza idegösszeomlásra. Ez egyébként többször is visszaköszön, ahogy haladunk előre a történetben, bár akad olyan eset is, mikor mindenképpen használnunk kell a különleges képességeinket (egy aknamezőn való átkelés az idetartozó fejezet).

Összesen 10 fegyver közül választhatjuk ki a legszimpatikusabbat (mindegyik másodlagos, és közelharci támadási lehetőséggel), de egyszerre csak három lehet nálunk, a realitás jegyében. Ez egyébként a szokásos felhozatal, de meg kell hagyni, a lángszóró különösen el van találva.
Természetesen a műfaj hagyományainak megfelelően használhatjuk az elárvult lövegtornyokat, gépfegyvereket is.
Ebben a játékban hiába keresünk különböző elsősegélycsomagokat. Ha életerőnk kritikus szintre süllyed a ránk mért erkölcsi és fizikai csapások következtében, elég behúzódnunk egy sötét sarokba, és azonnal feltöltődünk. Egyébként hétköznapjainkat alaposan meg fogják keseríteni a szinte minden sarkon ott szieszтázó gépágyús vagy mesterlövész emberkék, akik rövid időn belül vörösbe fordítják a normális esetben zöld színben pompázó mentálhigiénés csíkunkat. Ha ez előfordul, egy kedves, kissé domina jellegű női hang azonnal közli velünk, hogy ideje elpucolni a helyszínről. Egyébként nem igazán lesz időnk turistaként bámészkodni a pályákon, az akció szinte egy pillanatra sem áll le, az ellen utánpótláscsapatai folyamatosan érkeznek, sokszor a legváratlanabb helyekről dobnak le néhány egységet, az automata gépfegyverek pedig fáradhatatlanul tüzelnek ránk.
Természetesen nem csak mi vagyunk rebellisek ebben az alternatív világban, rajtunk kívül még szép számmal vannak olyanok, akik valamiért nincsenek megelégedve a jelenlegi rendszerrel, kifogásolva a szabadság/testvériség/egyenlőség/Bigmac-menü hiányát. Ezek az alakok néhány alkalommal segítenek nekünk, de legtöbbször csak parancsolgatnak, hogy ide menjünk, odasózzunk. Szóval inkább ne rájuk építsük a taktikánkat.

HOLLYWOOD IDŐZAVARBAN

Rengeteg film foglalkozott már azzal a témával, vajon mi lenne, ha bele tudnánk piszkálni múltunkba, milyen hatásokat, változásokat okozna ez a jelenben. A leghíresebbek a teljesség igénye nélkül:
A Vissza a jövőbe trilógia jóval könnyebben, vígjátéki elemekkel megtűzdelve mutatta be, milyen (főleg) káros hatásai lehetnek a roszszalkodásnak.
A 12 Majom Brad Pitt és Bruce Willis főszereplésével járja körbe a témát, egyébként zseniálisan.
Az Időzsaruban Van Damme mutatta meg, mire képes egy harcművész, ha jó sztori van az ülepe alatt.
A Terminátor filmekben a jövő lázadói küldenek vissza egy gépembert, hogy megóvja leendő vezérük, ill. annak édesanyjának életét.
A Lost In Space inkább Matt LeBlanc csúfos leszereplése miatt maradt emlékezetes, ebben egy „időgömböt" találnak a szereplők.
A Frekvenciában egy férfi rádión keresztül képes kommunikálni balesetben elhunyt édesapjával, a Kate és Leopold romantikus szirupban tálalja egy múltból érkezett herceg és Meg Ryan összegabalyodását, végül gyerekkorunk nagy kedvence, a Bill és Ted főszereplésével készült két mozi is a komédia eszközeihez nyúl.

Láthatjátok, az időmanipulálást rengeteg célra használhatjuk, bevethetjük tűz, elektromosság, aknamező, és még megannyi kellemetlen akadály ellen. Egy alkalommal be kellett jutnom egy szigorúan védett épületbe, ám amint kiléptem fedezékemből, a biztonsági rendszer háromnégy rakétát(!) lőtt ki felém, amik többnyire el is találtak, és ezer darabra téptek szét. A forgatókönyvet már sejthetitek: time stop, majd spuri át a folyosón, a következő menedékhelyen pedig az éppen felettünk lévő kilövőállást hatástalanítjuk. Mindezt pillanatnyi késlekedés nélkül kell tennünk, a rendelkezésre álló idő ugyanis nagyon ki van számolva, ha egy kicsit tökölünk,

A játék nem fukarkodik a vérrel, az agyvelők fröccsennek, a végtagok szakadnak, ha valaki jól jár, az a helyi temetkezési vállalkozó. A lassításoknak köszönhetően mindezeket az eseményeket részleteiben is megfigyelhetjük, a lángoló, földön fetrengő katonák pedig kimondottan látványosan szenvednek, már ha létezik ilyen. Az AI-ról is ejtsünk pár szót: szintén nem lehet

rá panaszunk. Ellenfeleink fedezékbe húzódnak, használják a terep kínálta lehetőségeket, és csak tüzelni bújnak elő, bár ha jobban belegondolunk, manapság ez már alapkövetelmény. Ha tűzpárbajba keveredünk, s életben maradásunk érdekében az igen gyakran feltűnő, ám ismeretlen rendeltetésű dobozok mögé bújunk, hamar tapasztalhatjuk a játék fizikájának nagyszerűségét, hiszen néhány jól irányzott lövés után a „vár állott, most kőhalom" kezdetű, a magyarságot már évezrede sújtó problémakörrel szembesülhetünk.

Azért vannak arra utaló jelek, hogy ellenségeink tulajdonképpen hülyék, ugyanis hajlamosak fedezékeiket benzinnel csurig töltött hordóhegyek mellett kiépíteni, melyekbe ugye, ha belelövünk, akkor értelemszerű, mi történik.

A kezelőfelületet szerencsére nem bonyolították túl, nincsenek teljesen érthetetlen, futurisztikus jelölések. A bal felső sarokban egészségügyi helyzetünket láthatjuk, jobb oldalon egy radart találunk (zölddel küldetésünk célját, vörössel az életünkre törő kópékat jelöli), mellette pedig egy minden szempontból kielégítő, áttekinthető panelt, mely felhasználható muníciónkról ad tájékoztatást. Legérdekesebb a bal alsó részen látható time-meter, amely ruhánk töltöttségi állapotát jelzi. Ez rohamosan csökken, ha az idővel mókázunk, és viszonylag hosszú idő kell a feltöltődéséhez. Érdekes, hogy a lassításhoz kell a legkevesebb, a megállításhoz már több, a visszapörgetéshez pedig már maximális energia szükséges. Az egyes szintek elérését egyébként huncut zajok jelzik, hogy biztosan észrevegyük.

HA ERRE A FEGYVERRE TÉNYLEG BÁTRAN MONDHATJUK, HOGY ÜTŐS

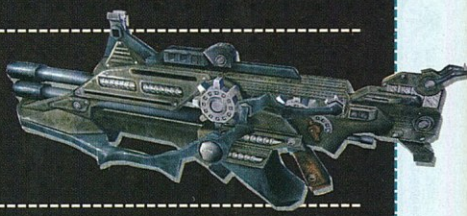
A történetben többször is kihangsúlyozzák, hogy az általunk viselt „Kvantum Ruha" három milliárd dollárt ér, érezzük hát magunkat megtisztelve, hogy viselhetjük. Ebben a kijelentésben azért érezhető a burkolt fenyegetés, ha elhalálozunk, és kilyukad az értékes kelme, családunk tizennégy generációját sodorhatjuk végzetes adósságba.

CÉLSZERSZÁMOK

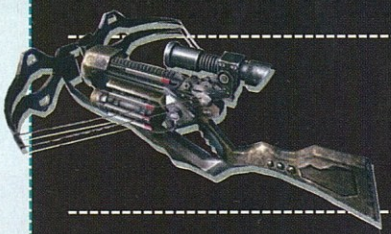
KnuckleDuster: Egyszerű, kis kaliberű kézipisztoly, kevés lőszerrel, és nagy pontossággal.
Másodlagos mód: gyorsabb, kevésbé hatékonyabb tüzelés.

MagCannon: Magnézium lövedéket használó energiafegyver.
Másodlagos mód: Extrém nagy hatású robbanótöltet.

M74 Bloodhound: Rocket Launcher a jobbik fajtából, de kevés munícióval.
Másodlagos mód: irányítható rakéta.



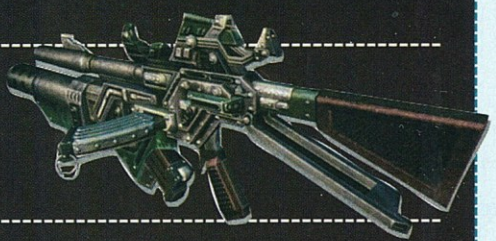
GearMaster: Kétcsövű shotgun, különösen közeli célpontok ellen érdemes használni.
Másodlagos mód: dupla sebzés.



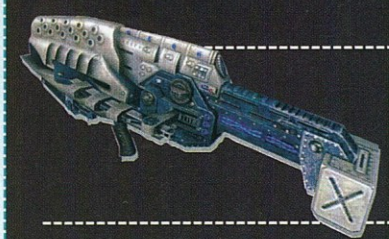
KrossBow: Energia-lövedékeket használ, melyek becsapódáskor felrobbannak.
Másodlagos mód: mesterlövész-puska.

Echo Rifle: 8-szoros zoom lehetőséget biztosító mesterlövész fegyver.

KP-HellRazer: Lángoló golyókat szóró, uzi stílusú fegyver.
Másodlagos mód: lángszóró.



Stalker Rifle: Automata golyószóró.
Másodlagos mód: gránátvető



Surge Gun: A gyilkolás művészetének legmesteribb eszköze, energia-alapokon nyugszik. Mindkét módja halálos.

Clutch Grenade: Elektromágneses elven működő gránát.

Swarm Grenade: Intelligens gránát, nem csak egyszerűem robban, de pörögve elektromos villámokat szór a közeli egységekre.

Utunk során számos járműbe belefuthatunk, a már fentebb említett harckocsikat csak a napfénytető helyére beillesztett ágyúk erejéig használhatjuk, a háromkerekű motorbiciklivel azonban már közelebbi kapcsolatba is kerülhetünk, de akár vonattal is kalandozhatunk. Erről akad is egy kellemes élményem, az egyik pályán egy ilyen szerelvényre ugorva, majd a jelent múlttá téve kellene bejutnunk egy raktárba, ám ha későn kapcsolunk, egy másik helyiségbe jutunk, ahol számomra tisztázatlan okokból az egész szerelvényt mérgező gázzal fújják le, és ha nincs nálunk gázmaszk, nekünk annyi. Mondjuk a játékban nem is találkoztam ilyen típusú álarccal, tehát valószínűleg nem lesz a birtokunkban, höhö…

Ódák zengése következik most, a téma pedig nem más, mint a grafika. A fejlesztőcsapat saját, Saber3D fedőnevű motorja dübörög a háttérben, és meg kell hagyni, gyönyörű. A környezet aprólékosan kidolgozott, az ellenfelek fess külsejűek, a robbanások pedig akár a valóságban, bár be kell vallanom, nem sok detonációt láttam életemben, csak a celluloid szalagra támaszkodhatok, ha szóba kerül a téma. Tüzet viszont már tapasztaltam, s ez esetben tényleg olyan, mintha kigyulladt volna a monitorunk. A város hangulata nagyon ott van, reflektorok pásztázzák az utcákat, mindenhol katonai létesítmények emelkednek, érezni az elnyomás fojtogatását. Jól meg van csinálva, na. Érdemes néha megpihenni, és rácsodálkozni a környezetre, a bolond dúcse hatalmas, fényárban úszó szobrára, a monumentális épületekre, a katonai diktatúrákra jellemző, szeméttel és törmelékkel teli utcákra. Profi munka.

Az in-game videók – mivel a játék motorjával készültek – impozánsak, gyakran szakítják meg az akciót, általában ha sikerrel teljesítettünk egy részfeladatot. A pályák közötti összekötő animációk azonban siralmasan festenek, rettentő rossz minőségűek, sötétek, homályosak, nem értem, miért nem lehetett ezeket is az engine-nel elkészíteni, amikor azt úgy szeretjük.

A HOTELBEN VAGY CSAJOK VÁR. MÁR RÁD, VAGY ZOMBIK.

Hangok terén a helyzet hasonló a grafikához: jók, és többet nem tudok elmondani, kérem kapcsolja ki. Talán annyit, hogy a leginkább hangulatos zajok az égről érkeznek hozzánk, a felettünk elsuhanó harci szerkezetek kellően borzongatóan hatnak érzékszerveinkre.

A dolog egyébként nem olyan egyszerű, mint ahogy első hallásra tűnik. Attól, hogy kontrollálhatjuk az időt, a játék nem válik habkönnyűvé. Nincs lehetőségünk arra, hogy minden ellenséggel akkor végezzünk, mikor meg vannak „fagyva", no meg vegyük figyelembe a tényt, hogy hősünk tökéletesen immunis az idő praktikákra, tehát ha ezer sebből vérezve, kóma közeli állapotban visszamegyünk életünk fénypontjáig, nem gyógyulnak be sebeink. Ráadásul a történet előrehaladtával az is kiderül, nem csak rajtunk van ilyen szuperruci, hanem bizony rosszakaróink elit egységei is fel vannak szerelkezve vele, ami előbb-utóbb – nem kell ecsetelnem, milyen – félreértésekhez vezet.

Ha esetleg elakadnánk, az options menüpontban beállíthatjuk a Time Hints nevű lehetőséget, ekkor a program minden olyan helyszínen, ahol az idővel kell szórakoznunk a továbbjutás érdekében, szép feltűnő felirattal adja azt tudtunkra. Ha már itt tartunk, a grafika elég jól butítható, így van esély arra, hogy a gyengébb géppel rendelkező játékosok is élvezhető minőséget facsarjanak ki belőle. A program gépigénye egyébként nem is olyan magas,

INFO

Ha egy kék lézerfénnyel megjelölt dobozka kerül utunkba, legyünk merészek, nyissuk ki, fegyvert rejtenek.

a két gigahertzes proci, 512 mega memória, valamint egy közepes videokártya talán nem olyan ritka a mai világban. Akiknek viszont ennél jobb gépük van, azok számíthatnak rá, hogy a játék során komoly erődemonstrációval szembesülhetnek.

A multiplayer mód lehet a másik nagy érdekesség. Sajnos ehhez még nem volt szerencsém, de az Atari információi szerint minden eddiginél újszerűbb élményben lehet részünk. A szokásos marketing duma mögött ezúttal rejtőzhet valami igazán különleges, hiszen képzeljük csak el, ha egy barátainkkal végrehajtott össznépi deathmatch közben valaki mondjuk reverzálja az egész játékot, ezzel minket húsz méterrel visszapakol. A másik meg az, mi történik akkor, ha két játékos közül az egyik épp megállítja, a másik meg visszapörgeti az időt. Mindezek a dolgok miatt én óvatosan bánnék ezekkel a lehetőségekkel, hiszen ha mondjuk valaki hatszor kerül vissza kiindulási helyére, az már elég idegtépő lehet. Meglátjuk, mi sül ki belőle.

Engem meggyőzött a Timeshift. Az időmanipulálás miatt teljesen más irányvonalat kell követnünk a játék folyamán, nem elég három, *négy* dimenzióban történő gondolkodásmódra van szükségünk a továbbjutás, a túlélés érdekében. Az ellenfelek kellően intelligensek, a látvány önmagáért beszél (és a végleges verzióban nyilvánvalóan még gyönyörűbb lesz), a hangeffektek alkalomhoz illőek, a különleges képességek miatt pedig a játékélmény garantáltan sokakat odaragaszt a monitor elé.

Végül sommázzuk, milyen csalafintaságokat eszközölhetünk kvantum ruhánk segítségével, illetve, hogy az egyes képességek tulajdonképpen mire is jók:

Time Stop: fegyverlopás, tűzön áthaladás, vízenjárás, elektromosság kiiktatása, feltűnés nélküli terepszemle, objektumok „fagyasztása";
Time Slow: elsődlegesen a harc, menekülés megkönnyítése;
Time Reverse: szorult helyzetből menekülés egy korábbi, előnyösebb szituációba, elérhetetlennek tűnő helyekre történő bejutás.

Kellemes időbuherálást mindenkinek!

babbit

+ KÜLÖNLEGES HANGULATTAL RENDELKEZIK
- TALÁN KISSÉ KÖNNYŰRE SIKERÜLT
▼ HALO 2 - 90%
EXTRA: MULTIPLAYER LEHETŐSÉG

VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

8

RicGame
Az áraink magasak, a szervíz lassú, a kiszolgálás kritikán aluli.
Bár részletre is vásárolhatsz, de kifizetni a kamatokat..viszont szépek vagyunk!
Ha nincs ennél jobb ajánlatod, akkor nézz be hozzánk...
de ha nem bírsz magaddal, házhoz is szállítjuk!
1082 Budapest, Harminckettesek tere 4.
bejárat a Kisfaludy utcából
Nyitvatartás:
Hétfőtől-szombatig 10.00-18-00-ig
Tel: 06-1-334-06-10
Mobil:+36-20-9-555-770;
Fax:+36-334-06-10
Honlap: www.ricgame.hu
E-mail: jatekkucko@ricgame.hu

FINAL FIGHT STREETWISE

- CAPCOM
- CAPCOM
- WWW.FINALFIGHTGAME.COM
- 2006. FEBRUÁR 28.
- TESZTPLATFORM: PS2

A FF: STREETWISE-SZAL A VEREKEDŐS JÁTÉKOK EGYIK IMPOZÁNS DARABJÁT KAPTUK KÉZHEZ – MÉG HA ESETLEG NEM IS MINDEN PORCIKÁJA TÖKÉLETES.

SPOILER FAKTOR

A cikkem tárgyát képező játék egy régi és dicső sorozat legfrissebb újszülöttje. Mint azt a jól értesült, egyben régi motoros gémerek tudják, a Capcom ezen ékköve rakta le a beat'em up stílus épületének egyik, ám igen fontos alapkövét, valamikor a 90-es évek elején. Alapvetően két játéktermi változat létezik: az első az 1989-es Final Fight, a második pedig az 1999-es Final Fight Revenge – azaz a Streetwise elméletileg a trilógia harmadik része. A játék SNES-re, NES-re, Sega ST-V rendszerre és Gameboy-ra is megjelent.
A Metro City-ben történt kalandozásaimat követően mégis úgy gondolom, nem csupán a klasszikus hangulat és stílus miatt számíthatnak izgalmas játékórákra azok, akik esélyt adnak a Streetwise-nak. Lássuk, miért!

ALAPVETÉS

„Az öklöd az egyetlen dolog, amire számíthatsz ebben a tetű világban!"

– íme Cody Travers, a Streetwise hérosza, Kyle bátyjának ars poeticája, amely feltehetően apáról fiúra szálló bölcsesség a Travers-családban. A történet kiindulópontját a játék korongjának konzolunkban történt felpörgettetését követően megjelenő nyitó videóban nyomban meg is szemlélhetjük (várjunk egy percet a főmenüvel, így indul el a film).

Cody a sztori történésének napjaiban már visszavonult az underground bunyózástól, csupán a nyomdokaiba lépett Kyle-t igyekszik trenírozni. Kyle – vagy K. T. – a nagyvárosi underground öklözéseken való részvétellel próbálja megkeresni a betévőre valót a game lokációjaként szolgáló Metro City piszkos sikátorai és sötét alagsorai mélyén meghúzódó klubokban. A pénz ugyan mindenkinek mindig jól jön, ám a tekintély az, ami a túlélés biztosítéka az utcákon. Kyle nem túl régóta jár az élet eme izomszagú és rögös ösvényén, ám sikerült szert tennie némi „gettó hírnévre" a helyi bandák és punkok között. Mi több, saját bevallása szerint már annyi pénzt keresett győztes meccseivel, mint egy jobb külvárosi szajha a maga szakmájában.

Tehát minden szép és jó, amikor hirtelen előbukkan a semmiből egy The Stiff nevezetű pasas néhány zsoldosával, és se szó, se beszéd elrabolják Cody-t. Kylenak persze nem tetszik ez az egész, de hát miért is tetszene? Világos, hogy jól képzett profikkal volt dolguk idáig is, ám hősünk legjobb tudomása szerint egyikük sem merészkedne odáig, hogy tengelyt akasszon a rettegett Travers-testvérekkel. Kyle tehát elindul, hogy ráhúzza a vizes lepedőt Stiffre és bandájára, illetve hogy – lehetőleg élve – visszahozza a bátyját. Metro City négy, fokozatosan bejárhatóvá váló városnegyedét kell átfésülnie ahhoz, hogy rendet teremtsen a végére igencsak kaotikussá váló helyszíneken: saját lakóhelyén (Kyle's Hood), a kikötőben (Pier District), a japán negyedben (Japantown), és Kis Olaszországban (Little Italy).

JÁTÉKMENET

A rettenthetetlen verekedőnek és az utcák bajkeverőjének, Kyle Travers-nek virtuális bőrébe

bújva fő feladatunk az lesz, hogy fokról-fokra felépítsük, illetve gyarapítsuk hősünk három leglényegesebb állapotjelzőjét: a harciasságot, a tekintélyt, és a pénzt. Minden akció – legyen szó bármely, a tettlegességig fajuló „nézeteltérésről", teljesítendő küldetésről, vagy a játék

SZEREPLŐK II.

Lou The Skin: Lou, a Bőr egy élő műalkotás. A legjobb tetoválóművész, összehasonlíthatatlan tehetséggel és kreativitással megáldva. Egyedülálló stílusa Metro City határain túl is jól ismert. Habár Lou nem japán nemzetiségű, magukhoz ragadták a japán negyed lakói, és közeli kapcsolatban áll Guy-jal. A Bőr ezen felül népszerű underground verekedő is Japánvárosban, extra gyorsasággal és majdnem természetfeletti erővel.
Devin The Stiff: Devin, a Merev egy titokzatos Metro City-beli banda nagyhatalmú vezetője. A Cody-val kötött régi üzletei vezettek a Travers-testvérek sorsában bekövetkezett drámai eseményekhez. Habár Devin becenevének eredete ismeretlen, a Merev rideg külleme, tökéletes üzletember-öltönye, és az emberbe a lélegzetet belefojtó, egyedülálló képességei mind hozzájárultak félelmetes hírnevéhez.

- DVD KAPCSOLAT: DEMO, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

bármely karakterével való interakcióról – jelentős hatással lesz Kyle tulajdonságaira. Ezeket a státuszokat a játék során a Select gomb megnyomásával előhívható, egyébként igen jól kidolgozott, és könnyen áttekinthető táblázat Stats fülére kattintva hozhatjuk elő, megspékelve olyan információkkal, mint megnyert mérkőzéseink (Pit Fights Won), megszerzett képességeink (Skills Aquired), legyőzött ellenségeink (Enemies Defeated), a lezúzott mellékküldetések száma (Side Missions Done), illetve azon hasznos tétel, mely százalékban mutatja, mekkora részt hagytunk magunk mögött a játékban (Game Completion). Az értékelő lap alján foglal helyet a népszerűségi indexünk mérése a négy városnegyedre kivetítve. El ne felejtsem megemlíteni, hogy ne keressünk, vagy ne várjunk külön mentési pontra, ugyanis akkor tudunk menteni, amikor ki akarunk lépni a játékból, melyre a Start gombbal előhívható Pause menüből lesz lehetőségünk. Visszatérve a fő elemekre, azok természetesen változnak a sztori előrehaladtával, híven tükrözve a játékosra leginkább jellemző harcmodort. Nézzük meg őket részletesen!

INFO

Harcművészet vs. küzdősport!
A harcművészet a test és a szellem művészete testi oldalról megközelítve, az ember ősi védekező és támadó ösztönein alapszik. A küzdősport pedig a hatékony védelem és támadás módszere azok szabályok közé szorításával.

Harciasság (Tension): értelemszerűen a harci képességünket jelzi. Ezen állapotjelzőnket fejlesztve hatékonyabb és látványosabb mozgásokra tehetünk szert (beleértve a speciális kombókat és kiütéseket is), illetve alapképességeinket is gazdagíthatjuk. A harciasság mértéke attól függ, milyen intenzíven verekedünk. Vagyis minél jobban küzdünk, annál harciasabbak leszünk.

Pénz (Money): ennek összegétől függ, mennyi hasznos tárgyat és szolgáltatást tudunk megvenni. Ennek megfelelően a játék „pénzügyi" oldala jelenti a stuff egyik sarkalatos pontját. A sztoriban előrehaladva számos úton-módon tudunk pénzhez jutni, és rajtunk áll, mire költjük

azt el: fegyvereket vásárolhatunk, információkat szerezhetünk más karakterektől, szerencsejátékokat játszhatunk, szövetségeseket bérelhetünk fel, stb.

Tekintély (Respect): eme tulajdonságunktól függ, hogy viszonyulnak hozzánk az utcákon mászkáló járókelők, azaz az egyéb karakterek. Ugyanakkor kihatással van arra is, milyen mértékben nyílnak meg számunkra a különböző mellékküldetések, területek és felvehető tárgyak. A többi szereplő (ellenségek és szimpatizánsok) csak az adott területre jellemző tekintélyszintünknek megfelelően fognak reagálni megjelenésünkkor. A képességet az ellenfelek megverésével, a mellékmissziók és mini-játékok teljesítésével, illetve a megnyert underground öklözéseink számával tudjuk javítani – megjegyzem, igen könnyen, de hát összességében nem egy túlságosan nehéz játékról van szó. Ám ha – véletlenül vagy szándékosan – bepancsolunk egyet az ártalmatlan járókelőknek, csökkenni fog a tekintélyünk.

AKCIÓ

A harc kialakítása igen realisztikusra sikerült a stílus, a változatosság és a brutalitás tekintetében is. A bunyó az eredeti Final Fight szellemében, és az általa megvetett alapokra építkezve került kialakításra. Ez a rendszer a csata irányításának fürgeségét helyezte a középpontba. Egy utcai verekedésnek megfelelően a játékos feladata a harc ütemének kontrollálása az-

A HÁTTÉR IS FONTOS SZEREPET JÁTSZIK A JÁTÉKBAN, ITT PÉLDÁUL EGY P DIDDY KLIP FORGATÁSÁNAK LEHETÜNK SZEMTANÚI.

zal, hogy megfigyeli ellenfeleinek helyzetét, és a Kyle-ban rejlő, nem mindennapi erő révén felülkerekedik a rosszfiúkon. Az alábbiakban részletezem, milyen lehetőségeink vannak a beat'em up-ra.

Kézi csata: Kyle elsődleges támadásai a gyors támadásra szolgáló X gombbal, a nagy erejű támadást indító Négyzet gombbal, illetve a megragadást célzó Körrel prezentálhatóak. A védekezés gombja az R1. Ezen felül a védekezés, a támadás és a megragadás megfelelő időzítése után lehetőségünk nyílik kitérni az opponens elől, el tudjuk hárítani az ütését, és el is tudjuk őt kapni, melyek még változatosabb élményt közvetítenek a gyakorlott játékos felé.

Szuper kombinációk: a gyors/erős támadás gombjainak, illetve az analóg kar irányának variálásával számos különleges támadást tudunk kivitelezni, kombinálva egymással a pofon, a megragadás, a rúgás, és a speciális kivégzés mozdulatait.

Kézi csata és fegyverek: nagyszerű technikát mondhatunk magunkénak, ha megpróbáljuk ellenfeleinken először kézzel és közelről súlyos sebeket ejteni, majd a maradékot fegyverrel bevégezni. A szerzett fegyverekkel természetesen jóval hatékonyabbak tudunk lenni, mint puszta kézzel. Számos gyilkos szerszámra fogunk lelni a játékban, így például baseball-

NE REPÜLJ EL A RÚGÁSOM ELŐL TE BÚBOS PUHA!

azt el: fegyvereket vásárolhatunk, információkat szerezhetünk más karakterektől, szerencsejátékokat játszhatunk, szövetségeseket bérelhetünk fel, stb.

Tekintély (Respect): eme tulajdonságunktól függ, hogy viszonyulnak hozzánk az utcákon mászkáló járókelők, azaz az egyéb karakterek. Ugyanakkor kihatással van arra is, milyen mértékben nyílnak meg számunkra a különböző mellékküldetések, területek és felvehető tárgyak. A többi szereplő (ellenségek és szimpatizánsok) csak az adott területre jellemző tekintélyszintünknek megfelelően fognak reagálni megjelenésünkkor. A képességet az ellenfelek megverésével, a mellékmissziók és mini-játékok teljesítésével, illetve a megnyert underground öklözéseink számával tudjuk javítani – megjegyzem, igen könnyen, de hát összességében nem egy túlságosan nehéz játékról van szó. Ám ha – véletlenül vagy szándékosan – bepancsolunk egyet az ártalmatlan járókelőknek, csökkenni fog a tekintélyünk.

AKCIÓ

A harc kialakítása igen realisztikusra sikerült a stílus, a változatosság és a brutalitás tekintetében is. A bunyó az eredeti Final Fight szellemében, és az általa megvetett alapokra építkezve került kialakításra. Ez a rendszer a csata irányításának fürgeségét helyezte a középpontba. Egy utcai verekedésnek megfelelően a játékos feladata a harc ütemének kontrollálása azzal, hogy megfigyeli ellenfeleinek helyzetét, és a Kyle-ban rejlő, nem mindennapi erő révén felülkerekedik a rosszfiúkon. Az alábbiakban részletezem, milyen lehetőségeink vannak a beat'em up-ra.

Kézi csata: Kyle elsődleges támadásai a gyors támadásra szolgáló X gombbal, a nagy erejű támadást indító Négyzet gombbal, illetve a megragadást célzó Körrel prezentálhatóak. A védekezés gombja az R1. Ezen felül a védekezés, a támadás és a megragadás megfelelő időzítése után lehetőségünk nyílik kitérni az opponens elől, el tudjuk hárítani az ütését, és el is tudjuk őt kapni, melyek még változatosabb élményt közvetítenek a gyakorlott játékos felé.

Szuper kombinációk: a gyors/erős támadás gombjainak, illetve az analóg kar irányának variálásával számos különleges támadást tudunk kivitelezni, kombinálva egymással a pofon, a megragadás, a rúgás, és a speciális kivégzés mozdulatait.

Kézi csata és fegyverek: nagyszerű technikát mondhatunk magunkénak, ha megpróbáljuk ellenfeleinken először kézzel és közelről súlyos sebeket ejteni, majd a maradékot fegyverrel bevégezni. A szerzett fegyverekkel természetesen jóval hatékonyabbak tudunk lenni, mint puszta kézzel. Számos gyilkos szerszámra fogunk lelni a játékban, így például baseball-ütőkre, acélcsövekre, késekre, és különböző lőfegyverekre is, így sima pisztolyra, a jó öreg sörétes puskára, de gránátra és Molotov-koktélra is . Ezek a készségek egyébként gyorsan elhasználódnak – a képernyő bal alsó sarkában a színük, illetve lőfegyvereknél a munició mennyisége jelzi élettartamukat –, tehát érdemes csínján bánni velük.

Ösztön módusz: a játék során a bal felső sarokban két csík látható. A felső, piros színű az életerőnket mutatja, az alsó, kék pedig az ún. ösztönünket vagy hajlamunkat a harcra. Utóbbi angol nyelvű megnevezése a Streetwise-ban instinct. Növelése különböző, az életerő fokozására szolgáló tárgyakkal egy csoportba tartozó, sokszor folyékony „élelmiszerek" – sör, whisky, energiaszelet stb. – abszolválásával történhet. Amennyiben a harc során az L2-es gomb lenyomva tartásával aktiváljuk, Kyle gyorsabban, pontosabban és brutálisabban fog küzdeni, mindezt a teste körül felvillanó kék sugárzás kíséretében – egyébként ugyanerre ellenfeleink is képesek.

Védekezési idő: ez az akciótípus Kyle ultragyors reflexeit hivatott bemutatni abban a szituációban, amikor hősünk lelassítja az időt egy elhárítási manőver során. Ehhez is az ösztönmód szükséges. A védekezési idő pillanataiban ellenfeleinket igen alapos részletességgel figyelhetjük meg. Ezen funkció lehetővé tesz olyan további akciókat is, mint az opponensek lefegyverzése, vagy a megragadás útján történő feltartóztatása. Amikor éppen egy támadás ellen védekezünk, az ösztönmód segítségével „automatikus hárításra" is lehetőségünk nyílik.

Kihívás (kötözködés): az utca egyes brigantijainak megközelítésekor Kyle rövid távolságból provokálni képes őket, mely során nagyobb lehetőséget ad nekik a támadásra. Amennyiben a híró sikeresen győz le egy ellenfelet valamilyen kombóval, vagy jól képzett speciális támadásokkal, nagyobb mértékben fog növekedni a harciassága, illetve több pénzt talál az áldozatok teste mellett.

MIT – HOL – MENNYIÉRT?

Mindezek után időszerűnek tartom bemutatni azokat a helyeket, ahol beszerezhetjük egyrészt a túlélésünket biztosító tárgyakat, másrészt új képességeinket, illetve egyéb extrákat. A lentebb felsorolt fő típusok minden városnegyedben megtalálhatóak, csak a tulajdonos személye jelent árnyalatnyi különbséget a vállalkozások között.

Pawn Shop (zálogház): itt szerezhetjük be ölőgyilkoló készségeinket.
Liquor Store (italbolt): megnevezésével ellentétben élelmiszereket is árusít; ezekkel a tárgyakkal életerőnket, illetve ösztönünket tudjuk növelni.
Electronic & Music Shop (zenebolt): itt új számokat vásárolhatunk a CD-lejátszónkra (vagy iPOD-unkra, kinek mije van).

Tudtad-e, hogy dojo (dójő, dódzsó) az elnevezése az edzőteremnek a japán harcművészetekben? Szó szerinti fordításban „az út követésére szolgáló helyet" jelent. A Streetwise-ban dojo az elnevezése Guy Japantown-ban található edzőtermének.

INFO

Edzőtermek: ezeken a lokációkon vásárolhatjuk meg új mozgásainkat, és az edző segítségével gyakorolhatjuk is őket. Ilyen pl. a Kyle lakóhelyén található Tiger's Gym, a kikötőben álló Mike's Mat and Muscle, vagy a japán Dojo.
Underground klubok: itt vehetünk fel meccseket, melyekben a prezentált teljesítményünkhöz mérten pénzt kapunk. Érdemes hát ellátogatnunk Kyle negyedében a Fight Clubba, vagy Kis Olaszországban Vitto szorítójába.

MELLÉKKÜLDETÉSEK

Az ilyen típusú történeteket helyesebb „mellékszálként" aposztrofálni, szemben a kötelezően teljesítendő missziókkal. Szerintem nagyon jó ötlet volt beletenni őket a játékba, hiszen színesítik a sztorit, ugyanakkor javítanak a stuff sajna egyébként nem túl nagy szavatosságán. Összesen 47 kisebb feladat vár megoldásra.
Minden, sikeresen teljesített mellékküldetés különböző előnyökhöz juttatja Kyle-t, így:
– nagyobb tekintély,
– növekvő harciasság,
– új emberek megismerése, hasznos kapcsolatok létesítése (pl. szövetségesek szerzése),
– több pénz,
– hasznos cuccok begyűjtése,
– információszerzés.
A mellékküldetéseket úgy tudjuk „felvenni", hogy odamegyünk ahhoz a járókelőhöz, akinek közeledtünkre a feje felett levő háromszög alakú ikon helyén egy piros kérdőjel jelenik meg. A Háromszög gombot lenyomva tudunk szóba elegyedni.

A fő típusok:
Mini-játékok: ebből igen sok van a Streetwise-ban. Egyik szép példája a „műfajnak" a darts, melyet igen ötletesen oldottak meg, önmagában is remek szórakozás. Több városrészben is találkozni fogunk gyermekkorunk puzzle-jával, amikor egy képet kell kiraknunk úgy, hogy annak csupán egyetlen kockája mozgatható (én ezt gyerekként sem tudtam megcsinálni szinte soha, most öregen és bölcsen még inkább nem megy :). Van egy céllövöldés feladat is, ahol gumikacsákra kell lőnünk; bizonyára mindenki hamar rájön, hogy ha egy sor végén a fekete kacsára lövünk, az láncreakcióval a társait is felrobbantja, így sok időt spórolunk. Szintén minden városnegyedben megtaláljuk az „itt a piros, hol a piros" játékot is egy diplomatatáskás muki prezentálásában (ez lenne a szerencsejáték). Személyes kedvencemet a végére hagytam, mely nem más, mint a Kyle negyedében található jósnőnél felvehető kártyás minijáték, amikor egy kiterített halmazban kell megtalálnunk a kártyapárokat. (Egyszer gyerekkorunkban kaptunk a tesómmal egy ilyesmi játékot karácsonyra, évekig küldtük rajta az ipart – talán ezért lett ez a favoritom. :)

Vallatás: ez a fősztori egyes jeleneteinél fog előjönni. A képernyőn megjelenő gombok (mely általában a Négyzet és az X) erőteljes nyomkodásával lehet információt kicsikarni a kezünk között vergődő ellenfélből, ám ez csak egy kiadósabb csihi-puhi útján történő legyengítését követően válik lehetségessé.
Egyéb almissziók: néhány karakter a segítségünket fogja kérni ahhoz, hogy szorult helyzetén könnyíthessen. Például elveszett gyereket kell megtalálnunk, vodkaszállítmányt felhajtanunk, a rendőröknek segítenünk egy bűnbanda leterítésében, s hasonló, segítő szándékú megmozdulásokban vehetjük ki részünket.
Igen fontos, hogy az összes fő-és mellékkülde-

SZEREPLŐK I.

Kyle Travers: Cody nyughatatlan öccse. Habár legendás bátyjához képest kissé szétszórt, veleszületett tehetsége van a bunyóhoz, mely talentumot Cody is igyekszik fejleszteni. Kyle-nak a saját városnegyede iránti szereteténél csak a bátyja iránti rajongása a nagyobb.
Cody Travers: Hősünk bátyja a játék jelenében már messze áll a dicső múlttól, mikor is a Mad Gear nevezetű bandában verekedett. Megsérült a térde, így – mivel a család hírnevét fent kívánja tartani – napjainkban csupán öccsét trenírozza. Ám a szorító varázsa továbbra is fogva tartja, és az esetleges visszatérés reményében kockázatos eszközökhöz nyúl.
Vanessa Sims: a Barfly bár gyönyörű, ám kissé szabadszájú pincérnője. Nagy tekintéllyel irányítja saját késdobálóját, a rendbontókra is gyorsan rákényszeríti a házirend szabályait. Ellenállhatatlan vonzalmat érez Kyle, valamint annak pengeélen táncoló életmódja iránt. És ha nem lenne elég az, hogy szép és okos, tudjátok meg, hogy ő Metro City legjobb biliárdjátékosa is!

tésünk dokumentálva van. A Select gomb megnyomásával előbukkanó panel első szegmense a Journal, azaz napló címkét viseli: itt van megírva Kyle megpróbáltatásainak hiteles története, mely a stílusnak megfelelően nem nélkülözi a trágárságot sem (egyik kedvencem: „As Vanessa would say, this is some SERIOUS SHIT!" – bár a nagybetűs rész bizonyára nem ismeretlen a Grand Theft Auto széria két utolsó részének emlőin nevelkedett, angolul beszélő gémer számára sem :).

A DÜHÖNHET A KÖZELI GYORSÉTTERÉMBEN VEZETHETJÜK LE, DE NEM ERDEMES, HERT ARKOR ROGTÖN SKORPIOK TAMADNAK RÁNK.

A panel második fülén a Side Missions felirat olvasható; itt kerül nyilvántartásra az összes mellékfeladat, melyet az adott körzetben felvettünk. A napló résszel szemben ez nem kerül állandóan felülírásra, hanem bármelyik küldetés kommentárjai visszakereshetőek.

ZENE

Erre a fícsörre mindenképpen akartam szánni egy külön fejezetet, mivel nagyszerűnek találtam szinte minden szegmensét. A Select gombbal előhívható panel jobb szélső porciója a CD-lejátszó (Music Player). Itt találjuk az aktuálisan rendelkezésünkre álló számokat, ugyanis a sztoriban való előrehaladásunk folyamán újabbak is meg fognak nyílni. A zenék stílusa az urbánus témaválasztásnak megfelelően a hip-hoptól a metálig változik. Jó ötletnek tartom, hogy az irányító panelen kedvünkre bejelölhetjük, mely számokat akarjuk hallgatni a játék alatt, illetve ha nem kedvünkre való csendülne fel, azt is rögtön kilőhetjük (ahogy én tettem a metál darabokkal). Új track-eket a zeneboltokban vásárolhatunk úgy, hogy még bele is hallgathatunk a „raktáron levő készletbe".

Íme néhány példa a két stílusirányzatra:
Hip-hop – Big Steele: Tha Hood; Dub Pistols: Soldiers; Jay Tee from N2Deep: Holdin On (ezek a legjobbak szerintem, ajánlom a stílus kedvelőinek)
Metál – Slipknot: Pulse of the Maggots; Fear Factory: Moment of Impact; Gizmachi: The Answer.

A nagyobb bunyózások, illetve tömegverekedések alatt természetesen a metálosabb futamokat hallhatjuk alapban, az utcai csavargásoknál pedig a hip-hopot. Vagyis a zeneanyag is sokat dob a hangulaton, jó válogatás.

EXTRÁK

A főmenüből elindulva lehetőségünk nyílik a főjátékon túl további mulatságokra is. Adott egyrészt a Bonus opció. Miután bizonyos menynyiséget teljesítettünk a főjátékból (egész pontosan miután Vanessa arra kért bennünket, beszéljünk 2-Illel), itt fog megnyílni az eredeti Final Fight játék. Az irányítása egyszerű, főhőst pedig Cody, Guy és Haggar közül választhatunk. Ezen kívül ebben a menüpontban találunk még három videoklippet: Fear Factory: Archetype, Shadows Fall: What Drives The Weak, és szintén Shadows Fall: Inspiration On Demand. Csak metál-szimpatizánsoknak! A másik extra rész az Arcade feliratot viseli. Ennek megfelelően itt pusztán verekedni lehet, melyre egyjátékos módban, illetve barátunkkal párban is lehetőségünk van.

VÉGSŐ ELSZÁMOLÁS

Hogy teljes legyen a kép, azért meg kell emlékeznem a játék gyenge pontjairól is.

Az egyik ilyen a kamera. Bár jómagam nagyra értékeltem, hogy a főjátékban nem a Capcom hegesztette stuffokra jellemző fix kamera köszön vissza, azért nem lehet fel-le mozgatni, illetve a leghúzósabb szitukban – pl. fontos csatákban – elcsúszik, sok ellenfelet nem látunk, tehát ilyenkor csak vaktában lehet vagdalkozni. A dialógusokkal nem volt gondom – igaz, a sztori kissé bugyuta, de hát egy beat'em játéknak nem is a katarzissal megszórt exodus a lényege. A feliratokat viszont hiányoltam. Ehhez kapcsolódik, hogy nem tudunk nyelvet választani, fix az alap angol, tehát aki nem beszéli a nyelvet (legalább középfokon), az sok mindenről lemarad. Rosszallóan szemléltem azt is, amikor az egyik helyen ellenségként né-

OLYAT RÚGOK BELÉD, HOGY RÖGTÖN KETTŐ LESZ BELŐLED!

metjuhász kutyákat kellett eliminálni – bár nem vagyok vérbeli állatvédő, nagyon szeretem az állatokat, és itt szerintem más megoldást is találhattak volna a készítők úgy, hogy megmaradjon az életszerűség. Szintén nem túl jó, hogy a főjáték pár óra alatt lezúzható, de – mint említettem – a mellékfeladatok kellemesen javítanak a szavatosságon.
Alapvetően magával ragadónak találtam a játékot, pedig nem ismertem az előzményeket, és a verekedős stuffok sem tartoznak a kedvenceim közé. A grafika talán tényleg lehetne szebb, de szerintem így is nagyon mutatós. Végül csak annyit jegyeznék meg, hogy a Final Fight rajongóknak és a beat'em up stílus híveinek a Streetwise kötelező anyag, viszont akinek olyan hirtelen pottyan az ölébe a cucc, ahogy nekem, az se habozzon kipróbálni – bizton állíthatom, nem fog csalódni.

Sybilla

\+ A FINAL FIGHT SZÉRIA DICSŐ FOLYTATÁSA.
\- BUGYUTA TÖRTÉNET, HELYENKÉNT KEZELHETETLEN KAMERA.
■ MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS - 76%
▼ EXTRA: EREDETI FINAL FIGHT, ARCADE JÁTÉK
● VÉR FAKTOR: ●●● HUMOR FAKTOR: ●●●● IDŐ FAKTOR: ●●●

7

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

PC

- BETHESDA / UBISOFT / 2K GAMES
- HEADFIRST
- WWW.CALLOFCTHULHU.COM
- XBOX: 2005. OKTÓBER 28; PC: 2006. MÁRCIUS 26.
- TESZTPLATFORM: PC

AZ EDDIGI LEGJOBB LOVECRAFT-ADAPTÁCIÓ, APRÓBB HIBÁKKAL, VISZONT KOMOLY FÉLELEMFAKTORRAL, OKOS AKCIÓ- ÉS KALAND-ELEMEKKEL.

SPOILER FAKTOR

Iszamlós félelem. Nyálkás, nyúlós, lélegző sötétség. Ctuhlhu, Azatoth, Nyarlathotep, Shub-Niggurat, kiknek nevét nem szabad és nem lehet kimondani - a leírhatatlan, zsigerekben rejtőző rettenet. A borzalom könyve, a Necronomicon és Yogh-Sothot, a kapu, a kulcs, az őrző, „kiben egy a múlt, jelen, s jövő". Ősi istenek, a Régiek, kik az óceánok mélyén, a sarkvidék jégpáncélja alatt, a Föld legsötétebb zugaiban várják, hogy a csillagok állása kedvezővé váljon, és visszavehessék hatalmukat. H. P. Lovecraft fantáziavilága újra testet ölt, és visszaköltözik a képernyőre - s vele érkeznek a végtelennek tűnő, átvirrasztott éjszakák…

A fenti sorokat 2003. novemberében vetettem papírra eme játékkal kapcsolatban azzal, hogy a Headfirst két éve fejleszti, és 2004 elején piacra kerül. Nos, a korábban súlyosan hibázó angol csapat (a Simon The Sorcerer legendát gyalázták meg egy bűn rossz 3D-s átirattal) úgy tűnik, túl nagyot akart ugrani, és picit beletört a bicskája a dologba. Most végre piacra került a cím, és sajnos meg is látszik rajta az idő: az igazi negatívum a külcsín, mely két éve döbbenetes lett volna, most már picit azért poros, kopott és viseltes. Nem mondom, hogy rossz, csak korszerűtlen. Ugyanez áll a hanganyagra, a karakterek nyelvkincse három-négy kifejezést tartalmaz, ezt ismételgetik, és a hangszínészek is a „futottak még" kategóriába sorolhatóak, ami picit aláássa az élményt.

Maga a játék amúgy felettébb élvezhető. Főleg a Cthulhu-híveknek, ugyanis a fiúknak elismerésre méltóan sikerült adaptálniuk az egyik legjobb Lovecraft művet, a „The Shadow Over Innsmouth" (Árnyék Innsmouth felett) című novellát. Ez a történet képezi a játék magját, bejárható a rettentő titkokat rejtő kisváros, találkozol a műben megismert szereplőkkel, sőt a szállodai menekülés egy az egyben, szinte betűre pontosan bekerült játékba. Ezen alap mellé a fiúk beépítették Lovecraft egyéb írásainak fő elemeit is, így a Cthulhu-mítosz fontos sarokköveit mind megtaláljuk, alászállhatunk a víz alatti Y'hanthleire felfedezésére, harcolhatunk a mélységlakókkal és soggothokkal, sőt Dagonnal és Hydrával is. Ez annyira rendben van, hogy nyíltszíni tapsot érdemel!

Mivel sok helyem nincs a hosszas taglalásra, állapodjunk meg abban, hogy a mechanizmus az, ahol kisiklottak a fiúk. Ez egy belső nézetű kaland/akció cím; hogy semmi ne zavarja meg az élvezetünket, nincs HUD, így azt, hogy áll a muníciód, csak a készletből tudhatod meg, harc közben pedig számolnod kell, mennyit lőttél, ha nem akarsz bajba kerülni. Az életerő még érdekesebb: sebzésmodell van, azaz minden test hat részre – fejre, törzsre, és a négy végtagra – van osztva, így ha hősöd lábát meglövik, sántít és nem tud ugrani, ha a fejét, a vér a szemébe csorog. Amennyiben nem ápolod le, elvérezhet, ez elszürkülést, szédülést, ájulást, végső esetben halált jelent. A készletet megnyitva és a fickóra bökve meglátható, mi a baj, és négyféle köt- és gyógyszerrel egyenként elláthatod a sebeket, ami RPG-szerű megoldásnak tűnik, csakhogy az egész két helyen megbukik. Egyrészt van egy gyorsgyógyító gomb [Quick Heal], melyet lenyomva Jack megfelelően elvégzi a műveletet, másrészt érdekes, hogy egy nyílt lábtörés két másodperc alatt tökéletesen meggyógyul. A régebbi tervek szerint erre mágiát használhattunk volna, ami kétségtelenül jobb megoldásnak tűnt.

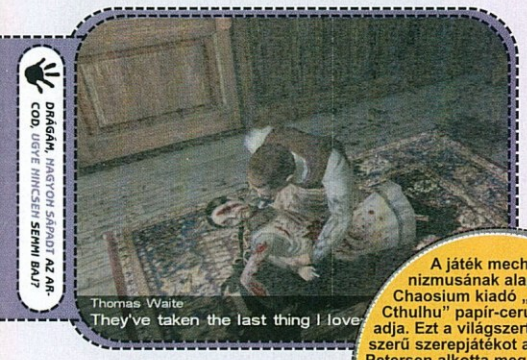
HA NYUGODTAN SZERETNÉL ALUDNI, CSAK SZEREZNED KELL EGY ILYEN TÁBLÁT, ÉS NÉMI KÉTCHUPOT, ÉS KÉR BE IS VÁGHATOD A SZÍNÉSZ!

Ez így szintén ad a beleélésnek egy-két sallert. Érdekes még a „sanity system". Ha hősöd valami őrjítőt lát (szörny, hulla, látomás), amit nehéz ép ésszel felfogni, pulzusa megemelkedik, agya elborul, szédülni kezd, maga elé motyog. Így nehézzé válik a terelgetése (főleg, mivel amúgy is tériszonya van, és egy sziklapárkányon külön szédelgéssel „ajándékoz" meg), nem tudsz normálisan célozni, sőt, ha nagyon meg van zakkanva, és előveszel egy fegyvert, fejbe lőheti magát. Épp ezért kerülni kell az ezt kiváltó szitukat - ezt a leírásban is feltüntettem! -, és ha bekattan, legjobb, ha megáll, lehajtja a fejét (néz lefelé vele), és mélyeket lélegzik (az osonás gomb nyomkodása). Ezzel egyébként csak az a baj, hogy a vége felé határozottan idegesítővé válik, már mennél előre, de nem tudsz, pesztrálni kell a komát ezerrel.

A beleélést segíti elméletileg az is, hogy nincs kurzor sem, ez viszont felettébb gáz néha, ami-

- DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

kor két tárgy van egymás mellett, és beleőrülsz, mire a távolabbit sikerül használatba venni (a hajón van ilyen probléma, a kazánajtót kéne becsukni, ehelyett egy tolózárat tekersz meg, amitől felrobban a sajka, illetve menekülésnél, amikor be kellene reteszelni az ajtókat, ehelyett kinyitod). És ha már hibák: van pár durva nagy bug, úgy a konzolos, mint a PC-s verzióban, remélem, utóbbi esetében kijön legalább valami patch, mert anyáztam én is rendesen néha, amikor egy régi állást kellett visszaállítani.
A mentési rendszer is kétarcú: vannak automatikus mentési pontok, és lehet kézzel is archiválni, ha találsz egy lángoló szemet (Elder Sign), bár csak hat hely áll rendelkezésre, így néha nem árt PC-n kilépni (az ALT-TAB nálam halált jelentett), és elpakolni a régi hatosfogatot, hátha kell még egyszer. Ezek a pontok sajnos elég rapszodikusan vannak elszórva, néha felesle-



gesnek éreztem őket, néha viszont egy boss-csata után még negyedórát kell ugrabugrálni, mire eljutsz a menedékhez.
Hogy ne húzzam az időt: ami rendben van, az a hangulat, a félelem maga (ifjaknak és gyenge szívűeknek ellenjavallt!), az akcióknál a kemény ellenségek, akik ellen néha jobb, ha a sötétben osonsz el, mintsem nyíltszíni harcba bocsátkozol. A kalandrész szintén erős, nincsenek nagy puzzlék, ami van, azt a felvett jegyzetekből könnyű kimatekozni, ráadásul ritka kincs, hogy ezek az írások nem terjengősek, a lényegre koncentrálnak, és amolyan narrációként segítik a játékot. Aki egyben akarja végigélvezni a Silent Hill, a Resident Evil, és az Alone in the Dark legjobb, legemlékezetesebb elemeit, az ne keressen tovább, megjött számára az ideális stuff. Ha a fejlesztők kijavítják a hibákat, megtámasztják a látványt, és kioperálják a mechanizmus fölös részeit, a következő CoC-cím (ami már készül) klasszikussá válhat.

Mielőtt fejest ugrunk a leírásba, fontos körbejárnunk az osztályzási rendszert és a nehézségi

szinteket. Alapból a „Boy Scout" és a „Private Investigator" (könnyű és normál nehézségi szint) érhető el, ha végigtolod a címet, nekifuthatsz „Hardened Detective" (nehéz) szinten is. Hogy mennyire jól nyomod, a fejlesztők két rendszert állítottak fel: százalékos kiértékelést és egy osztályzási rendszert, melynek mércéje az úgynevezett „Mythos Rank", és ennek értéke „A", „B", „C" és „D" („A" a legjobb) lehet.

Vegyük az elsőt; a 100% feltétele:
- Az összes dokumentum (13 bejegyzés Jack naplójában, 18 „General Evidence", 6 „Mythos Tomes");
- A karabély megtalálása a finomítóban;
- Ruth kimenekítése a konzervgyárból;
- A hajón elegendő matróz megvédése.

Erre a leírásban mind kitérek; a startmenüben (PC: ESC) elérhető statisztikában láthatod, hol tartasz, és a végigjátszás során az automatikus mentések mellett (ideszámít a fejezetek kezdete is) mindig feltüntetem, az adott helyen hány százaléknál kell tartanod, hogy elérd a százat.
Az „A" minősítés feltételei:
- Végigjátszás minimum „Private Investigator" szinten;
- 100%-os teljesítés (lásd előbb);
- A játék végigtolása 3 és fél óra alatt, miközben a kézi mentések száma maximum 30 lehet, vagy 5 óra alatt, maximum 5 mentéssel.

Utóbbi feltételt is megmagyarázom: az „A" minősítéshez 3 és fél óra alatt kell végigtolnod, a „B"-hez 3.6 és 5.0 óra között, a „C" és „D" nem biztos, de olyan 6 és fél körül van a fordulópont. A mentések számánál (leolvasható a statisztikából – „saves made") az alábbi táblázat az irányadó:

Mentések száma	Osztályzat bónusz
0-5	+1 osztályzat
6-30	0 bónusz
31 felett	-1 osztályzat

Ha tehát mondjuk 4 és fél óra alatt érsz végig, az „B" minősítés, de amennyiben ezalatt csak három kézi mentést használtál fel (azaz főleg az automatikus archiválásra hagyatkoztál), ez +1 osztályzat, és ha megvan a 100% is, megkapod az „A" osztályzatot.

További tippek:
Ha valakivel dumálsz, a kép „összemegy", moziszerűen. Ha vége egy dialógusnak, visszakapod a normál nézetet. Ilyenkor ismét akciózz a figurán, mindaddig, míg nem vált át beszélgetésbe a játék, és hősöd valamit kommentál, vagy ugyanazt a szöveget ismétli – ekkor kinyertél minden információt a figurából.
Ne foglalkozz a kötözgetős rendszerrel, gyógyulásra használd a gyorsápolás [Quick Heal] gombját!
Kerüld az olyan szitukat, amelyek őrülethez vezetnek – lásd a bevezetőben, a leírásban ezekre igyekszem felhívni a figyelmet. Ha mégis bekattannál, ne vegyél elő töltött fegyvert!
Lőszert akkor vegyél fel, ha már ellövöldözted a muníciót, mivel nem darabra megy a felvétel: például karabélylőszerben 30 a maximum, 10-et veszel fel, így 28-nál csak kettő a pótlás, míg 20-nál teljes.

Megjegyzés: a mellékelt térképeken csillaggal jelöltem a mentési pontokat.

1. PROLOGUE

Miután a zsaruval beszéltél, kövesd fel a lépcsőn. Amint a lövöldözés kitör, siess jobbra,

a ház mellé, találsz egy mellékajtót, menj be. Az első ajtó jobbra egy terembe vezet, a pódiumon levél, vedd fel. Vissza a hallba, szemben az első lángoló szem, egy Elder Sign, azaz **mentési pont**. Menj fel a lépcsőn, indulj balra. Jobbra egy nagy terem, tele hullákkal, a látványtól kissé bekattan hősöd, ilyenkor a legjobb, ha lenézel a földre, és mélyeket lélegzel. Az asztal végében napló, vedd fel. Ki, a két

szemben lévő ajtó mögött szektások, meghalnak, a másodiknál, a széken kulcs (guggolva közlekedj, nehogy megsebesülj egy eltévedt lövedéktől!). Menj le a hallba, a bejárathoz vezető átjáró melletti ajtót a kulcs kinyitja (sima akcióval). Az íróasztalon kulcs és újságcikk, körbe hősöd fotói, ettől is picit elkapja az ideg.
Vissza az előtérbe, a szem melletti ajtót nyisd ki, mint előbb. Rögtön jobbra egy íróasztal, alsó fiókban kézirat. Kerülj a balra lévő polc túloldalára, szemben tükör, ez előtt le jobbra, csapóajtó, akciózz rajta, és ugorj le.
Előre a nagyterembe, a szétszerelt koma előtti

A játék mechanizmusának alapját a Chaosium kiadó „Call of Cthulhu" papír-ceruza RPG-je adja. Ezt a világszerte igen népszerű szerepjátékot az a Sandy Petersen alkotta meg 1981-ben, aki aztán az id Soft-nál történetíróként belelopta Lovecraft világát a Doom-ba és a Quake-be, később pedig az Ensemble Studios egyik alapítója volt.

INFO

ötszögletű panelen akciózz. A jobbra lévő nagy zöld kristályt vágd zsebre, ki a másik ajtón, lent újabb kezelőpanel, bent helyezd be a kristályt a foglalatba (megnyitva a készletet, és rábökve a cuccra), majd az újabb ötszöggel akciózva vége az előszónak.

2. A VISIT TO THE OLD TOWN [6%]

Beszélj a buszsofőrrel, menj be a hotelbe, balra a falon **mentési pont**. Dumálj a recepcióssal, majd vissza az utcára. Jobbra, beszélj a Dock Street barikádjánál posztoló rendőrrel, át a túloldalra, ott a bolt, szintén akadállyal és zsaruval. Várd meg, míg a koma elindul hátra, ekkor válts osonásba, menj utána, és a lépcső előtt kússz be a hordók mögé, guggolj le. Ha a posztos visszafelé elcsámpázott, menj le a lépcsőn. Ha úgy érzed, menj be balra, jobb és bal, ott egy újabb mentési pont, ha nem, akkor egyenesen, nyisd ki az ajtót a kulccsal. Lépj be, csukd be a nyílászárót, és gyorsan told neki a szekrényt, simán nekimenve oldalról. Siess be az üzletbe, balra, a hátsó szoba széfjében rum és kallantyú. Át a helyiség jobb felébe, a pult mögé, itt elsősegély, előtte lent csapóajtó, használd rajta az imént felvett kézi eszközt, ugorj le.
Jobbra a naplót vedd fel, itt egy létra, told neki ütközésig balra a falnak. Ugorj rá a lajtorjára, innen a lyukba. Bent jobbra, a vörös fénynél lent kilazult padló, akció egyszer, majd még eggyel vedd fel az újságlapot. Odafent az első szobában akasztott néni, ne nézd meg, a másik ajtón fent a reteszt, old ki, odakint találkozol Mackeyvel. Ott vagy a jelnél, tehát ismét (vagy most először) menthetsz.

KISLÁNYOM, HA NEM TAKARÍTOD KI A SZOBÁD, NEM HÉZHETSZ TEVÉT!

Vissza az utcára, dumálj a Dock Street posztosával. Irány a South Street, majd kanyarodj a Broad Streetre. A vége felé, a dokkoknál találkozol egy normális csajjal, dumálj vele háromszor. Az utca végében a finomító udvarán Mackey, tőle többet tudsz meg. Vissza, be az átjáróba, ennek végén szembe vágtass át a Washington Streethez, le a bárhoz. Szólítsd meg a részeget, majd add neki a rumot. Beszéltesd, míg el nem ájul. Indulj vissza, jön a csaj, szólítsd meg, Rebecca a neve, **mentési ponthoz** vezet.
Menj vissza oda, ahol a lánnyal először találkoztál (a dokkoknál, vagy az átjáróban), sokat dumáltasd. Vissza a hotelhez, interjúvold meg a buszsofőrt, majd jobbra ott a szegényház kapuja, ezt nyitja a kulcs. Menj be, a kanyar, majd az asszony után balra lesz egy udvar, egy áldozattal. A sikátor végében, jobbra az épület bejárata. Séta fel, beszélj az ablaknál álló bácsival. Tovább, amerre lehet, a kórteremben vedd fel a kötszereket, majd előre, el a hulla mellett (ne nagyon gusztálgasd), végül hátul találsz egy nyitott ajtót, némi szédülés közben lemászhatsz a tűzlétrán a Dock Streetre.
Indulj előre, Waite házáig, menj az ajtóhoz.
A mozi után lépj be, beszélj a kislánnyal, majd fel a lépcsőn, szemben a kisasztalon lévő családi fotót nézd meg. Irány előre, a padlásra vezető ajtó reteszét húzd el, odafönt irány a másik nyílászáró, megijedni. Ha tiéd a pálya, gyógyítsd meg hősöd (a gyorskötözés gombját elég megnyomni), majd bent, balról vedd fel Waite naplóját, olvasd el. Sétálj le a földszintre, a játék egyik legdöbbenetesebb filmetűdjét megtekinteni (eközben megkapod a koma boltjának kulcsát, és utalást a széf kódjára). Ha vége, vedd fel jobbról Ramona kifestőkönyvét. Vágj át az utcán, egy lépcsőn lemenve átjáróba jutsz, ahol Rebecca vár. Beszélj vele, majd kövesd vissza Waite házához, és ismét duma. Vissza az átjáróba, a közepén:

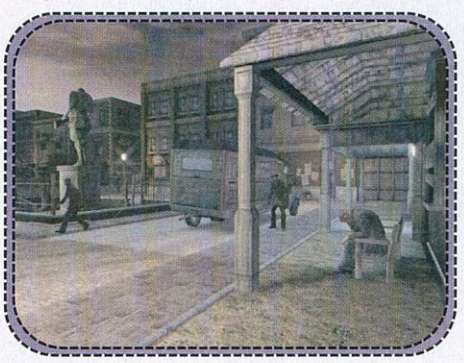
ÖSSZEGYŰJTHETŐ DOKUMENTUMOK

The Diary of Jack Walters (13 bejegyzés)
September 6, 1915 A Local Disturbance
1916 – 1921 Missing Entries
February 6, 1922 A Shadowed Past
February 6, 1922 New Client
February 7, 1922 The Gilman Hotel
February 7, 1922 Church Refuge
February 7, 1922 Jailbreak
February 8, 1922 The Feds
February 9, 1922 The Order of Dagon
February 10, 1922 The Cutter Urania
February 10, 1922 The Reef of Satan
February 10, 1922 The Dark Depths
February 18, 1922 Suicide Note

A Collation of General Evidence (18 darab)
Podium Sermon
Dairy of a Cult Member
The Boston Glove, 20th August 1909
Arkham Advertiser, 6th February 1922
Diary of Brian Burnham
Innsmouth Courier, 19th June 1846
Arkham Advertiser, 7th February 1922
Diary of Thomas Waite
Ramona Waite's Coloring Book
Post Mortem Records
Diary of the Church Minister
Postcard
Registry of Births, Deaths and Marriages
Ship Logs of Captain Obed Marsh
Letter from Sebastian Marsh
Diary of Robert Marsh
Diary of One of the Crew
Lab Notes of Esther Marsh

Mythos, Tomes and Manuscripts (6 darab)
Pnakotica
Book of Dagon
Oaths of Dagon
I'a Dagon
Ponape Scripture
Tablets of Dagon

AUTOMATIKUS MENTÉS [16%]
Menj előre, kijutsz a főtérhez, a blokád eltűnt. Rögtön balra a bolt, egy lépcső vezet le a személyzeti bejáróhoz – még ne menj le, előbb teszünk egy kört. A hotelnél faggasd ki a buszsofőrt, majd menj el a South Str. kanyarjához, ahol egy új blokád fogad, interjúvold meg a zsarut. Úgy tűnik, itt ragadtál...
Vissza az előbb említett ajtóhoz, menj be a boltba, fel az emeletre. Jobbra egy csaj dolgozik a mackón, kapd fel szemből az elsősegélyt, majd cserkészd be a hölgyet. Ruth Billingham ő, Brian kedvese, akit érdemes lesz később megmentened. Miután elment, akciózz a széfen. A kód, ahogy Tom mondta, a naplójában van: kislányának szülinapja, ami tegnap volt: ma 1922. február 7-e van, a lány 10 éves volt, tehát a kód angol dátumformátumban: 2/6/12, ezt visszafelé kell bevinni, így a jobb *iránygombbal* állítsd a tárcsát a 2-re, ballal 6-ra, jobbal 1-re, végül ismét balra, 2-re. Ha kattanást és örömszavakat hallasz, győztél, nyisd ki az ajtót, és vedd ki a könyvet [Book of Dagon]. A széf ajtaján **mentési pont**.
Vissza az utcára, és Waite házához, Rebecca még ott van, beszélj vele – sajnos a hotelben



kell megszállnod. Irány tehát az épület, halkan menj be, kihallgathatsz egy beszélgetést: a sofőr bácsi ki akar nyírni. Szép. Menj be, beszélj a recepcióssal, aki egyben a hotel tulaja is. Miután kiment, osonj utána a folyosóra a bejárat felé, ismét elcsíphetsz némi szöveget. Vissza a pulthoz, a szekrény oldaláról akaszd le a kulcsot, beljebb találsz puskalőszert is. A kulcs a recepciótól jobbra lévő ajtót nyitja, a hátsó irodában újabb lőszerek az iratszekrényen (ne nézz nagyon a fiókokba!), és az asztalon egy könyv, tedd el. Rohanj ki az előcsarnokba. Gilliam megindul a szobád felé, ám mielőtt utána mennél, sétálj el a kijárathoz, dumálj a sofőrrel, aki közli, hogy kijárási tilalom van.

Ha akarsz, most érdemes egyet menteni; bár hamarosan kapsz egy automatikus mentést, de nekem volt gondom ennek visszatöltésével,

AZ ORVOS AZT MONDTA, SIMA MEGFÁZÁS. LEHET, HOGY TÉVEDETT?

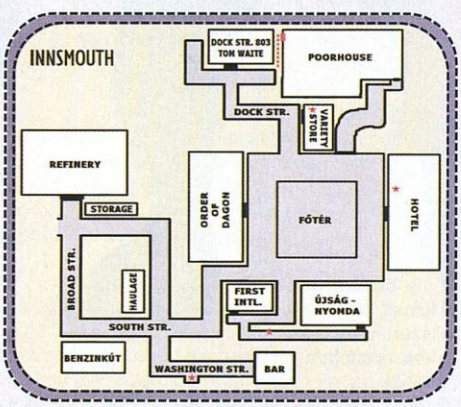
így azt mondom, biztosabb, ha van egy stabil archív állásod is. Nagyon fontos ugyanis: a játék első, keményen szívatós feladata következik!
Menj tehát fel a lépcsőn, a tulaj nyomában. Amint egyedül maradsz a szobában (401-es), csukd be az ajtót, és reteszeld be. Menj át a szomszéd helyiségbe (402), itt is told rá a retesz a folyosóra nyíló ajtón. Figyelmedet vesd a hátsó sarokba: a 403-as szobába vezető ajtó előtt szekrény, most még nem tudod mozgatni, de majd kell. Menj vissza a szobádba, és hagyd nyitva a közös ajtót. Akciózz az ágyon.

3. ATTACK OF THE FISHMEN [21%]

Fontos: az itt következőket megállás nélkül kell végignyomnod, tehát sebkötözésre sem marad idő. Készülj rá, hogy párszor elölről kell kezdened majd a mókát, mert mindezt csak gyakorlással fogod tudni megcsinálni!
A mozi után, amint tiéd a pálya, futás! Rohanj át a szomszéd szobába, fordulj meg, csukd be a két helyiség közti ajtót, és told rá a reteszt. Irány balra szembe, az ajtó előtti szekrény, a szűkebb oldalról told el, közben érdemes nyomogatni az akciót, hogy amint lehet, kinyisd az ajtót. Ha átértél, fordulj meg, reteszelj, futás a folyosóra vezető ajtóhoz, itt is told rá a reteszt. Rohanás a következő szobába, megfordul, ajtó

becsuk, retesz. A folyosói bejárat mellett könyvszekrény, told az ajtó elé. Futás az ablakhoz, told el a szekrényt, majd akcióval nyisd ki az ablakot. Ugorj ki, és lendülettel, a placc széléről ugorj át a szemközti balkonra. A baloldali ajtón tudsz bemenni, csukd be, és az ingaórát told elé.
Guggolj le, és az ablak alatt ügess előre. A saroknál felállhatsz – nem kell aggódnod, bármilyen tempóban is haladsz, amint odaérsz, az üldözők betörik az ajtót, ez rendben van. Rohanj balra, át az ajtón (nem kell becsuknod!), le egy szintet a lépcsőn. Fuss végig a folyosón, és be

balra. Ne döbbenj meg a rettentő lényen, vágódj be a szomszéd szobába, jobbra, rögtön az ajtó mellett kötszer, vedd fel. Az ablakon tudsz kimászni. Rögtön szemben egy tűzlétra, de balra hátul van egy újabb doboz kötszer, belefér az időbe, hogy elrohanj érte, majd vissza.
Az ugrást ki kell számolni, az ablaktól fuss, és közvetlenül a peremről rugaszkodj el. Ha leesel, meghalsz. Amennyiben sikerült a mutatvány, a létra jobb oldalán tudsz felmászni. Haladj át a deszkákon; balra, a kékes hordók előtt létra, mássz fel rajta, majd kis ugrással jobbra ki a tetőre, és ess le a lyukon. A kis pallón guggolva és osonva hatolj előre a kötszerért, majd ugyanígy vissza a létrához, és ha szemben vagy vele, jobbra ugorj/ mássz le a ládákon, itt találsz végre egy **mentési pontot,** és bekötözheted sebeidet is.
A raktár szemközti végébe kell eljutnod. Továbbra is guggolva és osonva menj, amikor meglátod az álló őrt, menj be balra, a ládák végénél már csak a járőröző komára kell ügyelned. A kis függőfolyosóra kell feljutnod, ennek bal végében van pár láda, amelyeken felmászhatsz/ugrálhatsz, majd egyenesen át, a végében újabb ládákon le, és ki az ablakon. Jobbra kell menned,



guggolva, az ablakok alatt, be a szellőzőcsatornába. Ennek végében újabb **mentési pont.**
A kis moziban látsz egy lyukat, az lesz a cél. Mássz ki, balra, le a ládákon és a lépcsőn. Balra guggolj/osonj, az őr háta mögött, be a sötétbe. A kis dobogóról leérve jobbra, el a nyílt terep felé, a végén jobbra ott lesz az ásott lyuk, ess bele. Jobbra kell menned, egy létrán felmászhatsz egy irodába. Itt a szekrényt eltolva, a táblán **mentési pont**.

Lökd félre a ládát az ajtótól, kint balra indulj. Guggolva és osonva közlekedj, végig a fal mellett, a nyitott raktárajtóig. Figyelj a kinti őrre, amint elment, srégen, balra előre, a sötét boltíves részbe. (Ugyan a sarkon befordulva jobbra, majd a lépcsőnél balra van egy újabb elsősegély, de szerintem öngyilkosság). Az átjárón menj végig; a kanyar felé közeledve a bejátszás segít: amint elkunkorodsz jobbra, lesz egy elkerített rész. Az elején a ládákról beugorhatsz, majd megvárva az őrt, a túloldalon kimászhatsz. Balra újabb boltíves átjáró, a túlfelén egy előbbihez hasonló megoldás, azaz balra elkerített placc, a talicskánál bemászhatsz, majd ha a járőr elhúzott, ugrás ki. Rohanj előre, és be az ajtón. A mozi után örülhetsz, újabb **mentési pont**. A másik ajtó az utcára vezet. Jobbra menj, a teherautó első kereke alól húzd ki az éket, majd gyorsan balra, fel a lépcsőn a rakodórámpára, és lendülettel ugorj a kocsi platójára – egy dobásod van! Ha sikerült, bezúgsz a csatornába. Menj hátra, a világosabb beugróba, itt van egy fémrúd; mássz be a ventillátor hengerébe, és a rudat kiválasztva akciózz, majd a széttört lapát alatt mássz be.

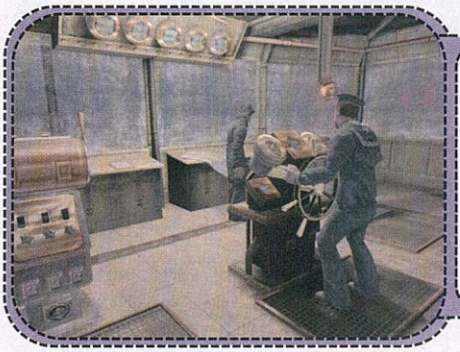
INFO
A játékban autentikus, tehát az 1920-as években használatos tűzfegyvereket találunk: a sörétes puska mellett egy Mauser pisztoly, egy 45-ös Colt revolver, egy Springfield M1903 karabély, és a jó öreg, dobtáras Thompson géppisztoly alkotják az arzenált.

4. SEWER [26%]

Indulj el jobbra, fel a rámpára. Ha meg akarsz ijedni, nézz át az első rácson, ha nem, menj be a következő, nyitott átjárón. A barna szövedéket kerüld

el, mar. Menj fel a lépcsőn, a fordulóban **mentési pont**, a felső szobában pihenhetsz. Találsz itt két kart, a következő teremben egy kádat, savval. Menj a karokhoz, a jobboldalin akciózva állítsd vízszintesbe, a baloldalit szintén egy akcióval függőlegesbe. Vissza a tartályhoz, jobbra egy tekerőkar, akcióz, a zsilip megnyílik. Ismét irány a két karhoz, a baloldalit vissza vízszintesbe. A kádnál most megint meg kell tekerned a kart, majd hamar bemászni a létrán (felfelé nézz, úgy menj neki), és átkúszni a zsilip alatt, mielőtt lecsukódna. Ha nem jön össze elsőre, ismételj.
Ha meg akarod úszni őrülés nélkül, hamar menj fel a létrán, ha nem, nézelődhetsz, hogyan viszi el a hullát a *valami,* de ez komoly agysérülés. Két lajtorján kell sebesen felkúsznod (a levegő is mérgező az aknában!), majd ki az ajtón.
A raktárban nyisd ki a csapóajtót, mássz le, és előre. Jobbra a kislányt ne bámuld, inkább finoman ess le a lyukon az állványra, ennek aljában **mentési pont.** Kerüld meg az építményt, és előre. A pókok harapása mérgező, próbáld meg szedni a lábad, és átugrani őket, ha nem sikerül, gyógyulj. A baloldali falszakaszon lesz egy pókhálós járat, ugorj be.

Most mókás dolog jön. Amint elérsz a létrához, hallod, hogy két koma dumál. Balra vannak létrák, sorban egymás után. Annyi a dolgod, hogy felmenj az első bal oldalin, akciózz a rácson, mire a figurák odarohannak, megnézni, mi az. Hamar menj a következő lajtorjára, ezt is szaggasd meg, és így tovább, míg elcsalod a fiúkat a legtávolabbi pontra. Most rohanj vissza a külső létráig, mássz fel. Odakint ne lépj a rácsokra, mert meghallják. A kereszteződésnél jobbra a tűzlétrán kell felmenned (bár balra, a sötétben van kötszer, de én nem javaslom ezt sem).
Belépve az égő épületbe, balra előtted kar, de picit jobbra kerülj, lehetőleg a gerendákon ma-

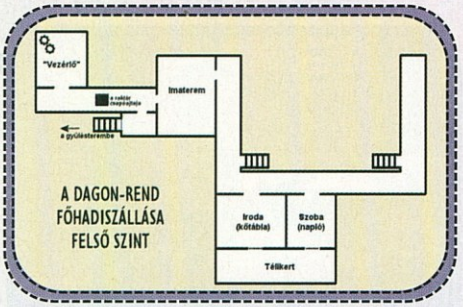


radva. Ha sikerül eljutni a tekerőig, aktiváld, lent szabad a pálya. Menj le a lépcsőn óvatosan, ennek aljában, ha szükséged van rá, kötszer, de át kell mászni a ládákon. Az ajtón kell kimenned. Kint figyelj balra, ne legyen őr, aztán el jobbra, a jobboldali falon, hátul lévő ajtón menj be. Jobbra lőszer, bent balra újabb adag. A folyosó végében, balra, a csukott ajtó mögött Rebecca, de még ne menj be! A következő helyiségben jobbra lépcső, fent jobbra a hálóban, az ágyon egy napló, vedd fel. Most menj le, cserkészd be a lányt. A duma után kövesd őt, ki, jobbra, be a templomba. A lány sorsa elkerülhetetlen, nincs mit tenned.

AUTOMATA MENTÉS [30%]

Balra a falon van egy kézi **mentési pont** is (lehet, hogy a konzolokon itt nincs automata mentés, de PC-n igen). Most gyakorolj egy kicsit:

hogyan lehet gyorsan megközelíteni az oltárt. A padsorok között szlalomozva tudsz átmenni, esetleg ugorva. Az oltártól jobbra van egy világosabb négyzet, ide kell majd nagyon gyorsan eljutnod, ez ugyanis egy időzített csapóajtó. Az oltár belsejében kötszer (ne bámuld a ke-

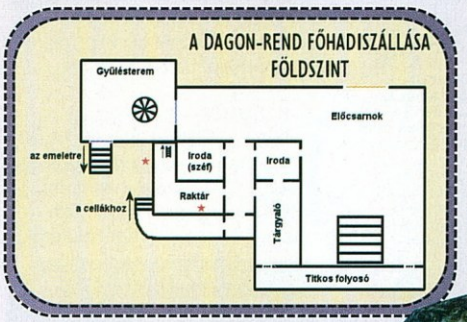


resztet!), vedd fel, és vissza az ajtóhoz, fel a létrán a karzatra. Fordulj szembe az oltárral. A titok kulcsa a Rebeccától kapott képeslapban: a harangokat nagyságuk szerint kell megszólaltatni, tehát: középső, bal, jobb. Gyorsan juss le, és rohanj az előbb említett ponthoz, az oltár mellé, és mássz le. A nagyteremben az asztalról vedd fel az anyakönyvet, alatta számokkal telerótt lap, akcióval közelíts rá, majd használd a képeslapot, az asztal mögötti széf kombinációja ez, a nyilak mutatják, merre kell tekerned, a számuk pedig a sorrendet, tehát a mackón akcióval: jobbra a 3-ra, balra az 1-re, jobbra az 5-re, balra a 7-re. Vedd ki a kőkeresztet.
Menj ki a másik ajtón, hamarosan eljutsz egy kriptába, jobbra a falon kör alakú platni, használd rajta a keresztet; mássz be a lyukon. Az első kereszteződésben jobbra, hátul kötszer. Vissza, itt ismét jobbra, át a gőz alatt, **mentési ponthoz.** Mássz fel a létrán. Odakint jobbra az őrök mellett kötszer, ha gondolod, a cél viszont balra a dupla ajtó, menj be.
Haladj át a lezuhant gerenda alatt, fordulj jobbra, az izzó padlón ugorj át, be a pénztárba. Itt

menj végig a gerendán, ess be a másik elkerített részbe, és ki az ajtón. A páncélteremben **mentési pont**. Menj fel, ugorj át a lyukakon, míg kiérsz az ügyféltér fölé. A középső „szigetre" kell ugranod, innen rögtön balra, majd jobbra, át az ajtón. Bent balra a párkányra, innen a deszkán fel a mennyezetre. A túloldalra kell átjutnod, ismét csak a gerendákon közlekedj.
Az ajtón kiérve balra ugorj rá a lépcsőmaradványra, menj ki a levegőre.
Ereszkedj le balra a létrán, majd egy nagy lendülettel ugorj a víztorony lajtorjájára. Fent balra indulj, kis kerülő után bent **mentési pont**. A középső gerendán végigmenve kússz ki a lyukon, majd ugorj át a balkonra. Be a házba, menj le, ki az alsó erkélyre, balra ugorj ki a tetőre, mássz be a padlásablakon. Odabent kötszer, ki az ajtón, kússz ki az ablakon, ugorj át a ládához, mássz fel erre, és merészen repülj át a víztorony alá. Egyensúlyozz át a túloldalra, ugorj be a nyitott ajtós balkonra. Bent lőszer, és Mackey. A mozi után ugorj ki az ablakon.

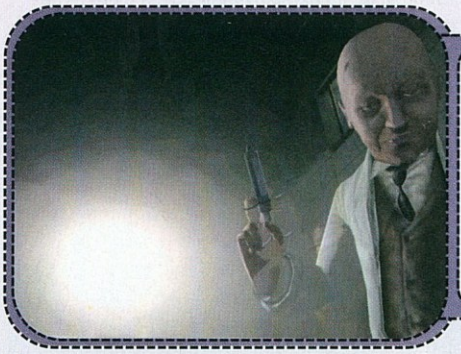
5. JAILBREAK [33%]

Mássz fel a létrán, és rögtön guggolj le. Ha az őr elment, ugorj le a ládára, és óvatosan kússz utána. A sötétben állj meg, várd ki a beszélgetést, majd azt, hogy a posztos bemenjen az őrsre, és bereteszelje az ajtót. Ekkor kússz előre egyenesen. Jobbra a falon ablakok, a középső mögött Billy, mozizunk. Megtudod, hogy a szomszéd rab kissé zabos. Lépj előre egyet, és akciózz addig, míg a dilis koma észrevesz, és sivalkodni kezd, ekkor siess visszafelé, az ajtóhoz, és bújj el a mellette lévő kuka mögé. Amikor az őr kirombol, osonj be az épületbe (az ajtót ne bántsd, mert gyanút fog!), fordulj balra, és fel a lépcsőn. Ha egyenesen mész, hátul láthatod, hogy a főnök mosakszik. Menj a lépcsőhöz, és balra, végig a folyosón. Bent kötszer, és a mosdó – két csővel. A felső megy át a szomszédba, ezt aktiváld, elzárod a főzsaru vizét. Siess fel a padláslépcsőre, guggolj le, amikor a koma befut, mögötte kússz ki, siess



végig a folyosón a szobájába, és az ágy melletti kampóról akaszd le a kulcsot, plusz van itt lőszer is. Menj le a lépcsőn. Cserkészd be Billy celláját, és használd a képet, amit Ruth adott, ezzel elnyered a srác bizalmát, most kinyithatod az ajtaját. Kirohan, rohanj utána. Amint elér a nagykapuhoz, és megkérdi „Where to now, Jack?", rohanj az égő kocsi felé, kanyarodj be a sarkon; a verandán van egy kiszakadt rész, ezzel szemben, az utca túlfelén egy sikátor, ide kell berombolni, majd a végén a rácson használni a feszítővasat (ami eltűnik a készletből, és bekerül az arzenálba, tehát fegyverként használhatod). Odalent **mentési pont.**
Indulj előre, közben felvéve egy döglött patkányt; a kereszteződésnél egyenesen, míg elérsz egy létráig, felmászva a garázsban vagytok, Mackey már vár.
A mozi után feladat: vissza az őrsre. Szedd össze a lő- és kötszert, majd mássz fel a lép-

csőn, húzd el a reteszt, odakint újabb **mentési pont**. Az utca tele zsarukkal, vissza kell jutnod a hátsó ajtóhoz (szemben az átjáró, onnan már ismerős lesz a terep). Bent az első cellában vedd fel a főnök naplóját, a harmadikban az őrült komának add oda a patkányt, amint csendben van, vedd fel a papírlapját. A 4. cellába ne nézz be, ha nem akarsz megőrülni.
Menj előre, az irodába, csukd be a külső ajtót, és gyorsan vedd magadhoz a puskát és a pisztolyt. Innentől kezdve kissé megnyugodhatsz,



a tűzerő jól szolgál. Az asztalon rendőrsíp és lőszer, vedd fel őket, majd told el guggolva a tábla melletti szekrényt a széf elől. A kombináció a legfontosabb dátum, a mészárlás éve, 1846, azaz jobb 1, bal 8, jobb 4, bal 6. Vedd ki a medált. Juss vissza a garázsba bárhogy (ha a hátsó ajtón át mész, kopogj be, de lehet csatornázni

is, csak az picit őrjítő). Mutasd meg Billynek az ékszert, majd mássz fel a kocsi platójára.

6. ESCAPE FROM INNSMOUTH [37%]

Guggolj le, fegyvert elő, a pisztolyt ajánlom. Nem muszáj folyamatosan lőni, ha a megfelelő oldalhoz kúszol, fedezékben vagy, ügyes manőverezéssel jól megúszhatod a kalandot, amikor viszont közel az ellen, lőj, és jó időben gyógyulj. Hamarosan megáll a kocsi, és szólnak a fiúk, hogy „look around". Balra befut egy teherautó, a platóján lévő tartályt kell kilőnöd, és mentek is tovább. Még némi izgalom, és **automatikus mentés.**

Ugorj le, jobbra vedd fel a játék egyetlen használható fegyverét, a revolvert, és ugorj fel a verandára, guggolj be a háló mögé. Revolver elő, tárazd be, innen finoman levadászhatod a halászok nagy részét. Egyenesen kell majd menned, de előbb érdemes elmenni balra, visszafelé, kinyírni mindenkit. Jó hátul egy kis fészerben lesz lőszer, plusz a beszakadt alagútnál két láda kötszer. Most mehetsz vissza, be a konzervgyár udvarára, itt egy ládán kötszer.

Menj be az épületbe, a lépcső lábánál, guggolva, rögtön balra, végig az örök mögött. Még nem érdemes kekeckedni – várd meg, míg a járőr elmegy, kússz át a fényben, a túloldalon hamar balra, majd megint. Találsz egy ajtót jobbra, balra lépcsőt. Ha előre mész, a jobbkanyar után ládák, bekúszhatsz alájuk, ez remek fedezék. A legjobb, ha a galérián álló komát a sarokról fejbe lövöd, majd bemászol a lyukba, és innen megfaragod a népet. Ha csend van, menj fel a lépcsőn, az irodában lőszer, az ablakot kiverve odakint **mentési pont.**

Menj le, jobbra a sózóban is lődd ki a srácokat, bent Tommy-gitár, lőszer, a garatban kötszer.

Most érdemes megpucolni az üzem első részét. Ha kész, menj vissza az imént vázolt búvóhelyre – át lehet kúszni, felállva felugrani, ismét mászni, és átérsz a raktárba. Itt a lényeg egy kulcs középen, amit ha megfogsz, mozi jön: Ruth csapdába került.

No most. Ha megmented a csajt, a játék végén jobb lesz az értékelésed, ha nem, nincs nagy gáz, amúgy a feladat húzós, de nem vészes. Amint tiéd a pálya, kapd elő a géppisztolyt, és vágj utat vissza a ládákhoz, kússz át az üzembe, siess fel a lépcsőn, ki az ablakon (ha akarod, menthetsz), jobbra hátul kinyithatod az ajtót. Át a szobán, ki az erkélyre, balra létra, fent egyensúlyozz át a gerendákon, Ez a leghúzósabb, ha észrevesznek, vége a dalnak. A túlfelén beszélj a lánnyal, vedd fel a kötszert, és a pajszerrel verd le a lakatot. Rohanj le a lépcsőn, (Ruth követ), ki az ablakon, itt is van egy elsősegélydoboz. Futás előre, a kocsi felé.

INFO

A Gonosz halottak (Evil Dead) széria, Alien, A dolog (The Thing), sőt a Babylon 5 pár epizódja – néhány cím, mely Lovecraft művén alapult, vagy melyre az amerikai író munkássága hatott. A „Cthulhu-mítosz" kifejezést egyébként az írások első kiadója, August Derleth találta ki.

7. THE MARSH REFINERY [45%]

Amint megkapod az irányítást, rohanj balra, és előre az ügynökhöz. Amint elkezdik a fiúk a zárótüzet, fuss át a jobboldalra, kússz előre, és egy újabb zárótűz védelmében vissza balra. A cimbora háta mögött be tudsz kúszni a ládák alá, és U-alakban kikunkorodhatsz azok túlfelére, majd előrerohanhatsz, és a rámpára hágva balra eljuthatsz az oldalajtóig, odabent lelőheted a géppuskást.

Várd meg, míg a fiúk bejönnek, menj hátra Hooverhez. Amint szabad a pálya, fuss utánuk. Az első irodában puska és lőszerek hozzá, a következőben az ajtó mögött karabély (ez kell a 100%-hoz!), és szintén muníció. Szemben, a liftnél Hoover vár. Ne rohanj, mert előáll egy hulla, és ez nem használ. Dumálj a főügynökkel, majd a baloldali lépcsősoron menj le.

AUTOMATIKUS MENTÉS [48%]

Lesz némi harc, balra muníció, aztán irány a másik oldal, le a lépcsőn, be az ajtón, ez mögött kötszer. A lépcsőn menj le, aztán előre egyenesen koppanóig (közben lépcső), be a műhelybe (Workshop). Itt van egy heveder, revolver, hozzá lőszer, és puska, a kisebb ajtón kilépve kötszer. Menj vissza a főfolyosóra, az első kereszteződésben balra fordulj, itt találsz egy **mentési pontot.**

Le a lépcsőn, balra menj, az „Ore Processing" a cél. A kötszeres ajtónál vagy, a másikon menj most be. Jön némi mászkálás (létrán le, körbe, 2 ajtó, létrán fel, körbe), a végcél a „Cyanide Storage". Menj be a „Generator Room" feliratú ajtón.

Balra egy lezárt rész, lődd le a lakatot, és használd a hevedert a gépen, majd ettől balra aktiváld a „Track Generator" kapcsolót. Irány a „Bucket Control", óvatosan, bent balra, a kezelőpulton lődd ki az üveget, és nyomd le a gombot. Menj vissza a generátorhoz, a duplaajtót reteszeld ki, balra, majd a következő kereszteződésben jobbra.

A mentési pontnál vagy, ha akarod, használd, de nem érdemes.

Ugorj be a csillébe, és menj végig az üzemen. Amint beérsz a nagyterembe, ne ugorj át a belógó platformra, mert meghalsz; várd meg, míg ismét elindul a kocsi, és balra egyszerűen lépj

ki a ládákra. Kötszer, fel a létrán. Nyomulj előre a „Pressure Control" terembe, használd a nyomáskiegyenlítőt jobbra.

AUTOMATIKUS MENTÉS [53%]

Reteszeld ki a duplaajtót, irány a „01 Smelting" jelölésű csarnok, itt találsz egy **mentési pontot.**

A gőzbe nem mehetsz, így jobbra, a hulla mellett lőszer, távolabb kötszer; menj le a lépcsőn. Sok ellenség, ha tiszta a terep, jobbra elmászkálva lőszert találsz, aztán vissza, előre, túl az ajtón. Két zárt ajtót is találsz, a harmadikon kimehetsz, picit harcolni. Balra két létrát találsz, a hátsó, kisebb, egy kötszerhez visz, a hosszabb egy szállítószalagra, jobbra menj, nyugodtan, a darálónál ugorj le, ki az ajtón. A lépcső tetején a szobában géppisztoly, van egy létra is, fent kötszer. Menj tovább felfelé, eljutsz egy **mentési ponthoz.** Érdemes használni!

A kis létrán mássz fel, rá a szalagra, séta előre. A mozi után ezerrel rohanj visszafelé, a daráló előtt ugorj ki a belógó platformra, jobbra húzódj, amikor ledől, csússz rá a garat szélére, és innen ki, majd kússz át az akadály alatt. Fentit ismételjük, azaz mássz rá a szalagra, és ismét nyomás előre, most azonban ugorj ki jobbra, előre, az egész szerkezet összeomlik. Nem érdemes harcolni, rohanj balra, a hátsó sarok felé, kicsit beljebb van egy létra, mássz fel, odafent a csapóajtó becsukódik. Menj ki, lent az „Elevator Control" helyiségében kötszer és gomb, nyomd meg. Futás ki, nyomulj előre, míg találsz némi ládát, rajta kötszert, ez mellett vezet le egy lépcső, sétálj a lifthez, hívd meg a hívógombot, bent ismét gombnyomás, irány a „Foundry".

A cikk folytatását megtalálhatjátok a DVD mellékleten.

]{redenc

STAR WARS EMPIRE AT WAR

SPOILER FAKTOR

PC

- PETROGLYPH
- LUCASARTS
- WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/SWEMPIREATWAR
- 2006. FEBRUÁR 17.
- TESZTPLATFORM: PC

KÖNNYEN MEGTANULHATÓ A JÁTÉK, ÉS AZ ELEJÉN ÉLVEZETES IS, DE HOSSZÚ TÁVON CSAK A STAR WARS FANATIKUSOK FOGNAK KITARTANI MELLETTE.

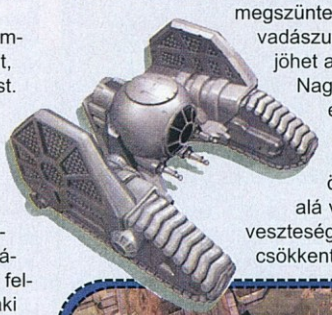
DVD KAPCSOLAT:
DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

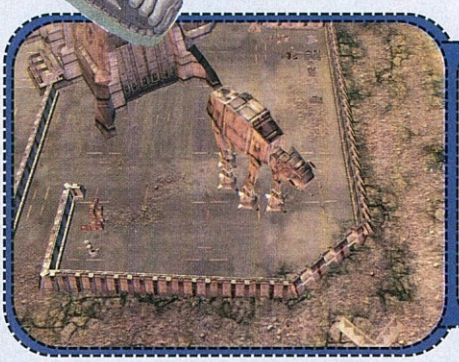
Nagy várakozás előzte meg a játék megjelenését. A már jó ideje kinn levő demót sokan végigtolták, sőt, lelkes játékosok már ahhoz is modokat készítettek, elérhetővé téve olyan funkciókat, amelyeket a fejlesztők csak kikapcsoltak, ám lényegében benne hagytak a demóban. Aztán megérkezett a teljes verzió – és a vélemények, nos, vegyesek…

Az EAW kicsivel az Episode 4 előtti időkben játszódik. Találkozhatunk benne „ódivatú" klónháborús eszközökkel, ám idővel előkerülnek a 4. epizódban megjelenő űrhajók is, az pedig, hogy két oldalon, nevezetesen a már szervezetten működő Lázadók vagy a Birodalom színeiben szállhatunk ringbe, még egyértelműbben behatárolja, hogy melyik időszakban is játszódik a program.

Stílusát tekintve a játék egyszerre sorolható a körökre osztott és a valós idejű stratégiák kategóriájába. A játékidő egy részében ugyanis egy galaktikus csillagtérképen tevékenykedünk, ahol a jól ismert nevű bolygókért zajlik egymás gyomrozása. A stratégiai térképen intézhetjük a haderőnk fejlesztését, valamint lehetőség van az elfoglalt bolygókon különféle gyárak és egyéb létesítmények felhúzására. Ugyanitt mozgathatjuk űrhajóflottáinkat is, valamint használhatunk néhány speciális egységet (felderítő droid, fejvadász, csempész). A játékban nyersanyagtermelés nincsen, minden egység legyártásához, illetve a bolygók fejlesztéséhez csak pénzre van szükség, amely naponta folyik be a kasszánkba az uralmunk alatt lévő bolygókról, illetve az általunk szponzorált csempészek áldásos tevékenységéből. Stratégiai módban ejthetjük meg a technikai fejlesztéseket is, amelyekkel elérhetővé válnak a magasabb szintű, tehát nyilvánvalóan erősebb űrhajók és szárazföldi egységek – a birodalomnál épületek segítségével nő a technikai szint, a lázadók pedig a birodalomtól lopják a tudást. Kampányok esetén a fejlesztéssel nem kell törődnünk, ahogy haladunk előre a sztoriban, úgy kerülünk egyre magasabb technikai szintre.

Amikor két flotta találkozik, akkor kerülünk a játék RTS részébe, mivel ilyen módon játszhatjuk le az űrcsatákat (de a bolygók elfoglalásáért vívott küzdelem is valós időben zajlik a felszínen). A harcok irányítása nem bonyolult, aki játszott már egyszer stratégiai játékkal, az egyből tudni fogja, mit is kell tenni. A harcrendszer gyakorlatilag a már unalomig ismert kő-papír-olló szisztéma szerint működik, amelyben nagy segítséget nyújt, hogy egy egységre kattintva azonnal megtudjuk, milyen ellenféllel szemben szerepel jól illetve rosszul. A győzelemhez alapvetően két dologra kell ügyelni: egységeinket típusok szerint rakjuk csoportokba (tehát 1-es csapat vadászok, 2-es csapat cirkálók…), majd a csoportok tüzét mindig összpontosítsuk 1-1 ellenséges űrhajóra. Ne hagyjuk, hogy egységeink saját belátásuk szerint lődözzenek, úgy biztos jóval nagyobbak lesznek a veszteségeink. Ha mi támadunk, akkor igyekezzünk a fő feladatra koncentrálni – ha támadunk, a csaták többségében ez az ellenséges állomás megsemmisítése. Ezt tegyük meg minél hamarabb, mert amíg az állomás él, addig folyamatosan küldi az utánpótlást, függetlenül attól, hogy eredetileg mennyi hajó állomásozott ott. Ez elég gáz, de ez van… Az állomásnál érdemes először a hangárokat tönkrelőni, ezzel megszüntetjük az ellenfél vadászutánpótlását, utána jöhet a többi alkatrész. Nagyobb hajóknál is érdemesebb a különféle fegyverrendszereket összpontosított tűz alá venni, így saját veszteségeinket tudjuk csökkenteni.





LEGYEN ELÉG FŰ A PÁLYÁN, A LÉPEGETŐK HÉHA LEGELNI INDULNAK

Az űrharcban egyébként az ellenséges egységek mellett két tereptárgy is veszélyezteti hajóink épségét: az aszteroidamezőben a nagyobb hajók folyamatosan sebződnek, míg a gázfelhőkben nem használhatjuk a hajók speciális képességeit, illetőleg az ionviharok még a pajzsokat is használhatatlanná teszik.

Figyeljünk rá, hogy egyidejűleg csak korlátozott számú hajónk lehet a csatában, függetlenül attól, mekkora flottával mentünk és ezen sajnos semmilyen módon nem változtathatunk. Arra is vigyázzunk, hogyha földi egységeket is vittünk az inváziához, akkor azok is megjelenhetnek a csatában, védtelen szállítóhajókként. Ezért célszerű egy inváziót csak hadihajós flottával indítani, majd ha elsöpörtük az ellenséges flottát, utólag küldjük a bolygóhoz a felszíni egységeket. Flottáink mindig vegyesek legyenek, mivel nincs űbertáp egység (na jó, talán a lázadók Mon Calamari cirkálója kicsit erős), így magasabb technikai szinten sem szabad elhagynunk a kisebb hadihajókat.

Kampány módban a szárazföldi csatáknál csak minimális építkezésre van lehetőségünk, mind-

össze néhány védelmi épületet húzhatunk fel a térkép előre meghatározott pontjain. A szárazföldi csaták mindig a védőknek kedveznek, hiszen a gyárak automatikusan termelik az egységeket plusz az esetleges előzőleg felhúzott védelmi épületek is besegítenek. Ha támadunk (többnyire ez lesz), csak azokból az egységekből gazdálkodhatunk, amelyeket magunkkal hoztunk a csatába, ráadásul csak meghatározott számú lehet velünk egyszerre, attól függően, hogy hány stratégiai pontot sikerült elfoglalnunk és megtartanunk a térképen. Ügyeljünk arra, hogy pontot foglalni csak gyalogsági egység tud, de lehet az hős vagy mezei baka, ezért mindig vigyünk magunkkal, és az első hullámban pakoljunk is le pár gyalogbékát. Ezt érdemes azért is megtenni, mert a gyalogság igen ütőképes a játékban. Egy 5-10 emberből álló szakasz igen jól bírja az ellenséges tankok tüzét, a lázadók

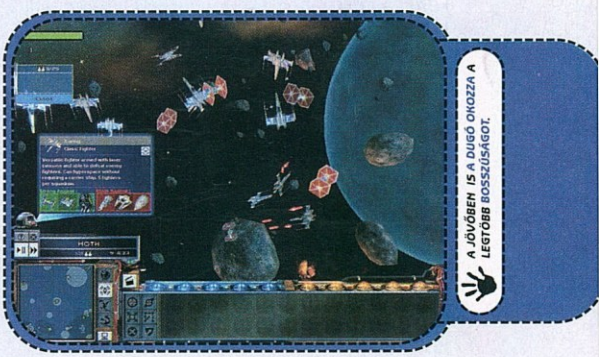
antitank katonái (Plex soldier) pedig különösen brutális erejűek az alacsonyabb technikai szinteken. A járművek kezelése, rendezgetése és útkeresése amúgy sem valami fényes, így sok esetben mire tüzelési pozícióba állnak, már félig le is amortizálták őket. A járgányok törékenysége miatt hasznos a sebességet is kicsit lejjebb venni, hogy legyen időnk cselekedni.
A támadó csaták célja egyébként többnyire az összes ellenséges épület megsemmisítése – ezt nem szabad nagyon halogatni, mivel a védekező fél folyamatosan, végtelen mennyiségű utánpótlást kap. (Ezzel próbálták meg kompenzálni a nem túl intelligens AI-t. Csak gratulálni tudok!). Egységeink állagmegóvása végett célszerű javítóépületeket felhúzni, és azok mellett védekezni. A pályák teljesen lineárisak, tehát szép lassan nyomulhatunk előre. A támadásra legjobb a főhőst használni, kombinálva a légicsapásokkal (ehhez legalább egy nagyobb hajónak kell bolygókörüli pályán állnia), a többi egységgel inkább védekezzünk. A főhősök jól bírják az ellenség tüzét, derítsük fel velük a legközelebbi épületeit, küldjük rá a bombázókat, aztán spuri vissza a baktatartályokhoz.
Még egy fontos dolog a csatákkal kapcsolatban: az időjárás nem csak grafikai elem a játékban, hanem hatással van a különféle fegyverrendszerek hatékonyságára: a hamueső a gyalogság, a hóvihar a járművek látótávolságát csökkenti, az esők a lézerek, míg a homokviharok a rakéták pontosságát rontják le. Sajnos, még ha tudjuk is előre a célterület időjárási viszonyait, túlságosan kevés egységfajta van ahhoz, hogy nélkülözni tudjuk mondjuk a lézervetővel felszerelt járműveinket egy esős bolygón.
Az esetek többségében kérhetjük a csaták automatikus lejátszását is. Természetesen a gép pofátlanul csal, ezért a viszonylag élvezetes űrcsatákat érdemes lejátszani, viszont a hamar unalmassá váló, és a védekező fél számára korlátlan utánpótlás miatt elég gettó szárazföldi csatákat jobb rábízni a gépre. Jobb elveszteni 4-5-6 földi egységet, mint 20-40 percet szórakozni egy piszlicsáré csatával, amiben ráadásul szinte semmi taktikázási lehetőség nincsen.

TIPPEK A SZÁRAZFÖLDI CSATÁKHOZ

- A pajzsgenerátor alapból csak a lézertüzet és a légicsapásokat védi ki, de harcban 900 creditért felturbózhatjuk, hogy minden ellen védjen.
- Ha nem tudjuk kiiktatni a pajzsgenerátor energiaellátását, az se gond, hiszen a pajzsok alá be tudunk menni. Ott pedig már szabad a vásár!
- A generátorok energiatermelő egysége többnyire a pajzson kívül van. Az AI nem mindig foglalkozik vele, mi azonban ezt intézzük el először. Ha ez megvan, az összes védelmi épület energiaellátása is megszűnik (Magnapulse Cannon, Turbolaser, de a kis ágyúké nem).
- A turbólézerek elsősorban járművek ellen hatékonyak, ráadásul közvetlen közelre nem képesek tüzelni.
- A tüzérség a legjobb ellenszere a tömegesen érkező gyalogságnak.
- Érdemes baktatartályokat és javítóépületeket felhúzni a rendelkezésre álló építési pontokon, ezek sokat javítanak az esélyeinken.

ban megjelenő hősöket. Aztán ahogy telik az idő, szép lassan „lejön a festék" a játékról, és kiderül, hogy az egész egy egyszerű, minden extráktól mentes stratégiai program, amely nagyrészt még stratégiát sem igényel. Komplexitása és a benne rejlő lehetőségek eléggé el vannak elmaradva a mai standardnak számító játékoktól.
A harcrendszer teljesen HP alapú, még annyit sem tudtak beletenni, hogy mondjuk hátul az egységek páncélzata gyengébb, és ez adjon valami taktikai lehetőséget. Az egységeink viselkedését nem szabályozhatjuk, nincs például stand ground mód. A pályák ötlettelenek, elég kicsik és teljesen lineárisak.
Az űrcsaták, bár talán a legélvezetesebb részei a játéknak, gyakorlatilag a földi csaták más háttér előtt játszódó másai, ugyanis ezek az akciók is tökéletesen 2D-ben játszódnak, azaz nincs lehetőség olyan manőverekre, mint a mai átlagos űrhajós játékokban. Az egész olyan, mintha mondjuk a Starcraft pályái alatt kicseréljük a hátteret és tankok helyett űrhajómodelleket rakunk bele: voilá, kész is az űrstratégia. Itt is sima adok-kapok zajlik, minimális taktikai lehetőségekkel. Persze ennek is megvan az előnye, hiszen könnyen megtanulható a játék, és az elején viszonylag élvezetes is, de hosszú távon szerintem csak a Star Wars fanatikusok fognak kitartani mellette.

SzabFer



TIPPEK AZ ŰRCSATÁKHOZ

- Minden flottában tartsunk kisebb hajókat is az aprólékok ellen, lehetőleg a nagy hajók mögött.
- A játékban védekezni sokkal könnyebb, ha van a védett bolygó körül űrállomás.
- A szárazföldi erőket hozzuk később, külön flottában, miután letakarítottuk a bolygót védő ellenséges flottát.
- Nagyobb hajóknál a pajzsgenerátor is elsődleges célpont: a TB-k és YW-k fegyverei áthatolnak a pajzsokon, így egy teljesen feltöltött pajzsú hajó pajzsgenerátorát is ki tudják szedni.
- Ha támadunk, és az ellenfélnek van űrállomása (vagy birodalmi csillagrombolókkal állunk szemben), először a hangárokat lőjük szét, hogy a vadászutánpótlás megszűnjön. Erre a Tie Bomberek és Y-wingek nagyon alkalmasak, de csak akkor küldjük őket, ha már a nagyobb hajók is közel vannak, különben az ellenfél irgalmatlanul leszedi őket.
- Állomások ellen a rakétás cirkálók (Broadside Cruiser, Marauder Cruiser) nagyon hatékonyak. Ha már rendelkezésre állnak, akkor távolról szedjük velük szét az állomást, és a flotta a cirkálókat védje. Így az állomás fegyverrendszerei gyakorlatilag nem szólnak bele a csatába.
- Hajóinkat mindig tartsuk egymás közelében, ne szóródjanak szét.
- Az űrben is lehet fix lövegeket (turret) építeni, akárcsak a szárazföldi csatákban.

Zárszó

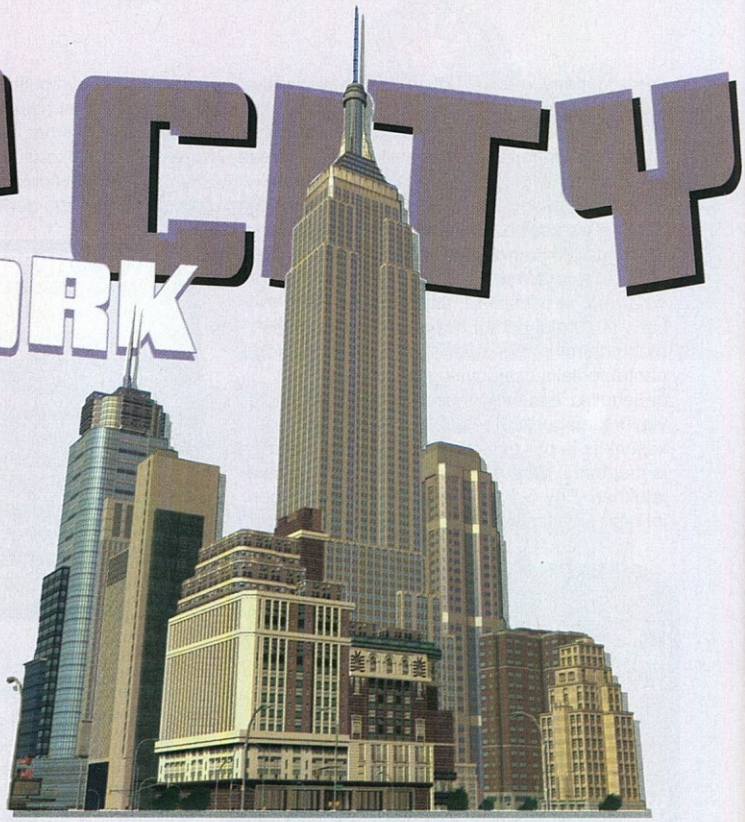
A guide komplexitását is látszik, hogy az Empire at War nem igényel túlságo-

+ AZ ŰRCSATÁK EGÉSZ ÉLVEZETESEK.
- ELÉG EGYSZERŰ, KEVÉS LEHETŐSÉG
■ REBELLION - 85%
▼ EXTRA: MULTIPLAYER, SKIRMISH BATTLES

VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

7

TYCOON CITY NEW YORK



PC

- ATARI
- DEEP RED GAMES
- WWW.ATARI.COM/TYCOONCITY
- 2006. FEBRUÁR 21.
- TESZTPLATFORM: PC

GUSZTUSOS ÉPÍTŐJÁTÉK, KIHÍVÁS NÉLKÜL, 10-12 ÉVES KORIG. AZ ÖTLETBEN TÖBB VOLT, MINT AMIT KIHOZTAK BELŐLE.

SPOILER FAKTOR

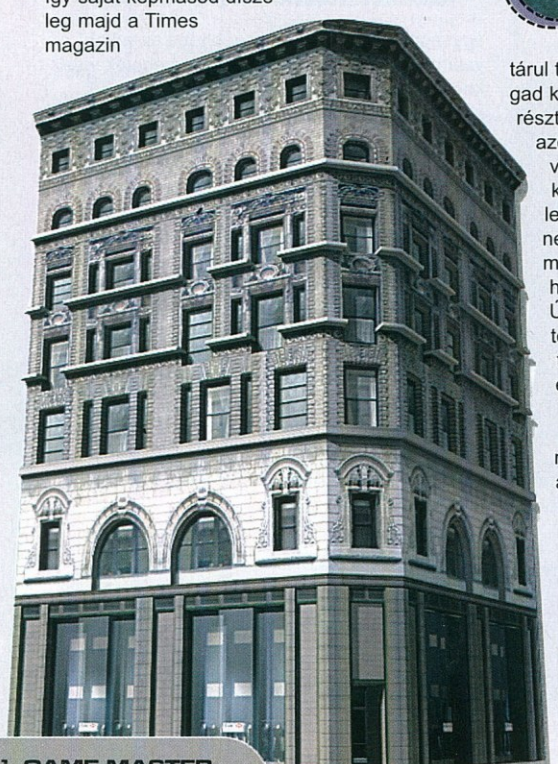
A Deep Red 2001 őszén kellemesen meglepte a világot a Monopoly Tycoonnal (600 ezer eladott példány). Amikor megtudtam, hogy új címükben bátor nyusziként az alvó oroszlán (értsd: a SimCity) bajszának megnyirbálására készülnek, ráadásul megspékelve egy menedzselős mechanizmussal, kellemes izgatottság vett erőt rajtam, hiszen mint falat kenyér vágyok egy hasonló címre régóta. A TCNY, melyben a Nagy Alma Manhattan városrészét kell kiépítenünk (fogalomtisztázás keretes írásunkban!) végül is ebből a szempontból csalódás. Tisztes iparosmunka, kimagaslóan látványos virtuális építőjáték, gyakorlatilag mindenféle kihívás nélkül.

Minden további siránkozás helyett vágjunk bele a tippek-trükkök kitárgyalásába, mert azért nem rossz a stuff, csak másként jó, mint gondoltukreméltük. Új játékot indítva neved beadása után választanod kell egy portrét. Remek dolog, hogy ha a játék erre a célra fenntartott mappájába (My Document | Dokumentumok \ Atari \ Tycoon City - New York \ My Pictures) bemásolod saját fotódat (256x256, TGA), azt itt kiválaszthatod, így saját képmásod díszeleg majd a Times magazin címlapján. Ezután választhatsz a két játékmód közül. A küldetéses módban rendszeresen kapsz feladatokat, azaz a játék szóhasználatában üzleti lehetőségeket („Opps", összesen 54 ilyen van). Ha teljesíted őket (elvállalás: a megjelenő listában rákattintva, majd a „Take Opportunity" gombra bökve), különféle bónuszokhoz jutsz. Vannak mellékküldetések is („Prize Opps", nevezhetjük pályázatnak), melyekkel fejlesztési pontokat és kötvényeket nyerhetsz (lásd lejjebb). A szabadjátékban (Sandbox) eléd tárul teljes Manhattan, és a magad képére formálhatod a városrészt (az említett korlátozásokat azért be kell tartanod). Ha ezt választod, be kell állítanod a kezdőtőke összegét, a kezdő fejlesztési pontok mértékét, hogy legyenek-e ellenfelek, akik veled versenyezve megkezdik saját birodalmuk kiépítését, és ha igen, milyen tempóban építkezzenek. Új épület létrehozásához kattints egy üres telekre, ekkor megjelenik balra fent az építési menü. Ha bármit kiválasztasz, az adott épület a kurzorhoz tapad, és bárhová elhelyezheted, ahol van megfelelő méretű hely, a járdához igazítás automatikus, tehát nem fog előfordulni, hogy a ház bejárata a tömb belseje felé mutat. Az, hogy hová mit célszerű építeni, kétélű dolog. A „lakóházhoz üzletet" metódus esetében egyszerű a helyzet. Egyrészt rákattintva a lakóépületre, a felső „Information" panel legutolsó füle alatt találod az igényeket, minél hosszabb a zöld csík, annál nagyobb szükség van az adott szolgáltatásra. Másrészt amint egy boltot elkezdesz helyére illeszteni, a szimuláció a hatósugarában lévő lakóépületeket átszínezi – élénkzöldtől sárgán át mélyvörösig terjed a skála, mutatva, hogy az ott lakóknak mennyire van szükségük arra a mókára, így pikk-pakk lepakolhatsz egy teljes üzletsort, az igényeknek megfelelően (ehhez persze érdemes jól kizoomolni). Az „üzlethez lakóház" viszonylat már bonyolultabb, hiszen itt nincs segítséged. Annyit kell tudnod, hogy a különféle épületekben meghatározott társadalmi csoportba tartozó emberkék laknak, hiszen ugye a lakbér determinálja a réteget, akik meg tudják fizetni azt. Nyilván egy olcsó apartman mellé jobb egy használtruha-kereskedő, mint egy fehérneműbolt, a diákszállókhoz hamburgerbüfé és szimpla kávézó, semmint egy elegánsabb francia étterem. Így aztán a legbiztosabb megoldás, ha egy háztömbben (utcák által határolt blokk) azonos típusú lakóépületeket emelsz; ha a már meglévő, ilyen fajtájú házakban lakók boldogok („Information" panel, második fül, illetve a már említett igények is eléggé alacsonyak), az új házba költöző, hasonló figurák is azok lesznek. Vannak persze közös „kapcsolódási pontok", például egy könyvesbolt mindenkinek jól jön, és a „Street Café", ahol a koffeinfüggő jenkik beszerezhetik a napi nyolc lityi feketét, szintén általános örömforrás. Az üzletek elhelyezésénél érdemes figyelembe venni bizonyos faktorokat is. Ha egymás mellé pakolsz boltokat, ezek egymás hatását erősítik, hiszen így egy vásárlóutcát hozol létre, és ha valaki bemegy egy üzletbe, esetleg benéz a másikba is; ezt szűrni is tudod (jobbra lent),

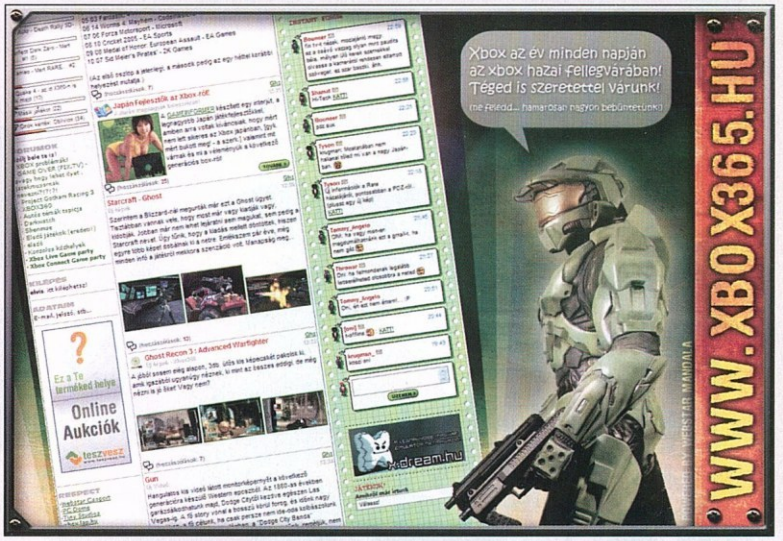
Főhadiszállást csak az alábbi kerületekben tudsz építeni: TriBeCa, The Financial District, Chelsea and the Garment District, Midtown, Harlem. Ne feledd, hogy ezek irodák, rengeteg ember dolgozik bennük, így építs a közelükbe soklakásos lakóépületeket!

INFO

A VÁROS, AMI SOSEM ALSZIK. FŐLEG, HA NEM IS HAGYOD ALUDNI...



DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HATTERKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA



a „Shopping” filter narancssárga aurája jelzi, hogy milyen erős a boltok eme hatása. Ugyanez érvényes a szórakoztató egységekre is, ezt az éjszakai élet szűrője („Nigthlife”) kékkel jelzi (például egy mozi, mellette valami bár). Természetesen az üzletek mellé is érdemes letenni vendéglátó egységet (például az előbb említett kávézót), ahol a „shoppingoló” polgár pihenhet egyet. Mindkét említett csoport egyfajta részhalmaza a nagyobb, a „Tourism” filter által zölden jelzett területnek – ez mutatja meg, hogy a városban tévedő turisták hol bolyonganak. Nyilván a fő mágnest a múzeumok, parkok, látványosságok jelentik, de egy ilyen figura is akar majd vásárolni, bulizni, ezért érdemes ezt is figyelembe venni az adott terület beépítésekor. A turisták ellátására van pár speciális épület, ezeket eme zöld gócpontokra érdemes telepíteni; ilyenkor ne vedd figyelembe a lakók igényét, hiszen a helyieknek ugye ilyesmire nincs szükségük. Amint leraktál egy épületet, legyen szó üzletről vagy lakóházról, megkezdheted a díszítését, amit rákattintva az „Upgrade” pont alatt érhetsz el. Itt egy panelt, és az ehhez tartozó almenüket találod. Az „Appeal” a vevőcsalogatás, ha ez magas, a polgár megtorpan a bolt előtt, kedve támad bemenni, a „Satisfaction” az elégedettség, ami szintén a forgalmat növeli, végül a „Beauty” a kellem, mely úgyszintén a vevőkre gyakorol pozitív benyomást. Van még egy fontos faktor, és ez a SOI, azaz a „Sphere of Influence”. Ez mutatja meg, hogy az adott üzlet híre mekkora területre ér el, vagy más szóval, mekkora területről tud vevőket begyűjteni; az épület tetejére vagy oldalára szerelt hirdető- és cégtábla messziről hívogat, több háztömbbel távolabbról is ki lehet szúrni. Ha az Information panel kis zöld ikonjára kattintasz, a szimuláció látványosan kijelzi a hatósugarat. A belső zöld mag a bázis, ezt fedi le alapban az üzlet; a középső sárgás gyűrű az említett SOI-fejlesztések hatása; végül a narancssárga az üzletmenet erőssége („Business Rating”, ezt a vásárlók száma és a profit határozza meg) kihatása, ha itt elérsz 99%-ot, ez a sáv a duplájára nő. Mindez ugye azt is jelenti, hogy elég egy jól kiépített üzleti negyed („mag”), melynek hatósugarába elhelyezheted a megfelelő típusú lakóépületeket. A fejlesztésekre adott mennyiségű pontszám áll rendelkezésedre. Egyrészt van egy általános, mely a pénzed alatt balra látható (ezt különféle lehetőségek kiaknázásával, illetve magával az építkezésekkel tudod növelni), másrészt az adott üzletnek is van egy bázispontszáma, amit elköltethetsz. Ez csak akkor nő, ha sikerül egy ugyanolyan típusú üzletet felépítened valahol, ez a franchise-hatás. A „My Businesses” panelon található egy „My Business Chains”, ahol ezt nyomon követheted – és itt találsz néhány viszonyszámot is. Ha ugyanis elszórsz a városban megadott számú üzletet (például 10 könyvesboltot, 8 kis galériát, vagy egy tucat „Street Café”-t), és eléred a megadott erősséget is, megjelenik a HQ oszlopban egy „Build” gomb, ezt megnyomva megépíthetsz egy mutatós főhadiszállást, amely remek munkalehetőség a városiaknak, és persze a Te dicsőséged. Épp ezért érdemes erre hajtani; jó megoldás, ha kiépítesz egy üzleti negyedet, majd a felesleges, vagy téged nem érdeklő, esetleg kevés profitot hajtó boltokat eladod (a bolt menüjében a második gomb, „Sell Business”), illetve a vetélytársak profilodba vágó épületeit megveszed (ugyanitt, „Buy Business”). Ejtsünk szót még egy remek dologról: a bolt menüjének alsó gombjánál található panelen nemcsak lebontathatod az épületet („Demolish”), de az adott tömbön belül, a járda mellett eltolhatod (Move) jobbra és balra, így például egy lakóházat belehúzhatsz egy üzlet hatósugarába (és viszont), illetve helyet teremthetsz egy nagyobb épületnek. Ejtsünk szót a látványosságokról is. A „Landmark” az öreg SimCity-nyűvőknek is ismerős lesz, ezek olyan híres, a valóságban is létező épületek és építmények, melyek jelentős hatást gyakorolnak az adott környékre. A TCNY-ben ezen objektumok a „rendes” helyükön vannak (az ENSZ-székház, a Central Park, etcetera), és úgynevezett „látványosság-kötvényekért” lehet felépíteni őket. Ilyen papírokra üzleti lehetőségek megpályázásával, illetve bizonyos profitot és népességet elérve tehetsz szert, utóbbiakat egy táblázatban is megtalálod, melyet a kötvények számára kattintva hívhatsz elő. Ezek jó részét szintén lehet fejleszteni (padok, növényzet telepítése), és jelentősen növelik a kerület elégedettségi faktorát (ez a játék egyik alapmércéje, minden területét külön-külön értékeli ki a szimuláció), no meg nem mellékesen profitot is termelnek (és ismételjük: a turisták elsőszámú célpontjai).

Nagyjából ennyi, amit tudni érdemes az elinduláshoz. A TCNY audiovizuális téren a csúcs közelében van, és valóban fantasztikus élmény felépíteni egész Manhattant. Sajnos azonban a játékot nehéz besorolni bármilyen fajsúlyosabb kategóriába. A gazdasági modell, mikromenedzselés gyakorlatilag hiányzik, emiatt az egész móka csak az elején nehéz, aztán több pénz folyik be, mint amit el tudsz költeni. Innentől kezdve a stuff átalakul egy „LEGO-játékká”, azaz csak azt fogja lekötni, akinek tényleg az jelent kihívást és megnyugvást, hogy egy üres placcon felépítsen egy teljes települést. Hangsúlyozom, a birodalom- és városépítő játékoktól eltérően itt még evolúció sincs, azaz az épületek nem fejlődnek, amit leraktál, úgy marad, és folyamatosan termeli a pénzt, a gazdaság semmilyen kihatással nincs semmire. Sajnos van pár hiba is, és fájóan hiányzik pár opció – a „Beauty” szűrő felesleges, viszont olyan nincs, amivel megnézhetnéd, egy adott üzletfajta merre található a városban. Kár érte; ha egy Trevor Chang képességű figurát tudtak volna a projektbe szervezni, minden idők legjobb tycoon címét ünnepelhetnénk. Így marad a keserű szájíz, és az abszolút fanatikus, szöszölős játékosok kivételével a dögunalom. Nekem meg a SimCity, továbbra is. Álmodj, oroszlán.

}{redenc

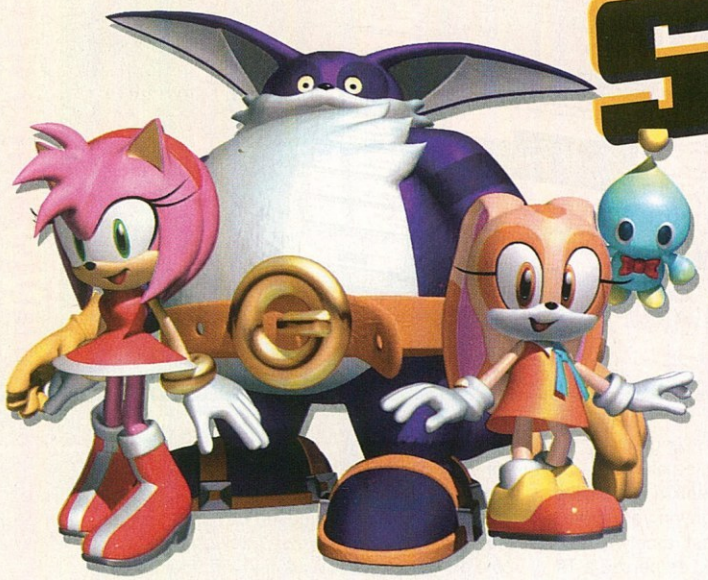
VÁROSRÉSZEK ÉS KERÜLETEK

Főleg a fogalmak helyrerakása (no meg információátadás) kedvéért: a Nagy Alma öt városrészből (5 boroughs) - Bronx, Brooklyn, Manhattan, Queens, Staten Island – áll, ezek kerületekre oszlanak. Az East River és a Hudson River szegélyezte Manhattan 51,8 négyzetkilométer nagyságú, másfélmillió ember lakja. A játék nem a városrész politikai felosztását követi; a fejlesztők kiemeltek tizenhárom kerületet, illetve fontos területet, ezeket kell ki- és beépítenünk, név szerint: a Central Park, Chelsea, Chinatown, East Village, a Financial District, Greenwich Village, Harlem, Liberty Island, Little Italy, Midtown, SoHo és TriBeCa, Upper East Side, Upper West Side. Fontos játékelem, hogy mindegyiken a területre jellemző építési stílusokkal találkozol, ami azt jelenti, hogy azt a kis vegyesboltot, amit a Harlemben felépíthetsz, nem pakolhatod le, mondjuk, a Sohóba, és viszont, az itteni felhőkarcolók sem helyezhetők el például Chinatownban.

+ LÁTVÁNYOS, HANGULATOS, KELLEMES IN-GAME MOZIK
LEGO, SEMMI TÖBB; KIHÍVÁS, GAZDASÁGI MODELL NINCS
SIM CITY 4 - 88%
EXTRA: A VALÓDI MANHATTANT ÉPÍTHETED FEL

VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

7



SONIC RIDERS

- SEGA
- SONIC TEAM
- WWW.SEGA.COM/GAMESITE/SONICRIDERS
- 2006. FEBRUÁR 21.
- TESZTPLATFORM: GC, XB

A SONIC RIDERS ALAPJAIBAN TELJESÍTETTE A VELE SZEMBEN FELVÁZOLT ELVÁRÁSAINKAT, ÉS AZ ELMARADT ÖTLETTENGER ELLENÉRE EGY JÓ PROGRAMOT KAPTUNK KÉZHEZ.

SPOILER FAKTOR

- DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

A legújabb SEGA játékban megint sikerült egy átlátszó újrafeldolgozással előrukkolnia a fejlesztőcsapatnak, hiszen a Sega Saturnra megjelent, egykoron sikeresnek mondható Sonic R alapköveiből táplálkozó száguldozós mókát dobtak a piacra. Azt azonban, hogy az egész játék az EA SSX franchise adalékanyagával lett összegyúrva, még a SEGA főhonchójai sem tudták eltussolni.

Ennek ellenére a Sonic Riders igencsak kellemes játékká érett, amelyben a Sonic érából ismert száguldáson és hőseink légdeszkázási művészetén van a hangsúly.

Sonic kedvelőként elkerekedett az arcom, amikor a lemezt betéve a gépbe igazi anime stílusban rajzolt képsorok peregtek le a szemem előtt. A játéknak már az első pillanatban nagy lökést adott, amelyben kiderül, hogy hős barátaink (Tails és Knuckles) Sonic vezényletével őrült száguldásba kezdenek a futurisztikus város falai között. A történet azonban csak a sztorimódban bontakozódik ki teljesen, ami a többi egyéb (Multiplayer, Practice, Single Race, Tag, Survival, Mission) mellett szép csendben búvik meg a főmenüben. A gép ellen vívott versengésnek otthont adó Story mode elindítása egy Sonic rajongó számára maga a mennyország lesz: a látványos full-motion átvezető videókban ugyanis kiderül, hogy Sonic régi ismerőse, Dr. Eggman áll a gaztett mögött. A minden hájjal megkent gazember az Emeraldok visszaszerzése érdekében ravasz módon egy száguldozós bajnokságra hívja ki a csapat tagjait, amit természetesen hőseink azonnal el is vállalnak.

A hardcore SEGA rajongóknak nincs okuk aggodalomra: a Sonic Team nem hágta át a szabályokat, idővel az összeszokott hármas mellett az összes nagy név megtalálható lesz a repertoárban, akiket a későbbi játékélmény fokozása érdekében tovább is fejlesztheti majd a játékos. A verseny megnyerése mellett ugyanis a legfőbb célt a gyűrűk összeszedegetése jelenti, mivel a bezsákmányolt mennyiséget klassz légdeszkákra is el lehet költeni.

ÉRDEKES ÁRAMVONALASABB SÉROT VALASZTANI, KI TUDJUK...

A változatos, de sajnos csak körpályákon (akad mindenféle, az őserdős száguldozástól a futurisztikus városon át Dr. Eggman gyáráig) való száguldás alatt számos hangulatfokozó apróságot felvonultat a program. Mialatt a gyűrűket szedegetjük, rámpák segítségével felrepülhetünk égig érő magasságokba, s a földet érés előtt különböző Freestyle mutatványokat, pörgéseket és forgásokat is bevihetünk (még az alábbiakban említésre kerülő szélcsatornákban is alkalmazhatjuk őket), amit aztán annak rendje szerint díjaz is a masina. Sonic és csapata, hogy utolérje az egyébként sokkal gyorsabb Eggman-alakulatot, végszükség esetén a Boost-fegyvert is bevetheti, amivel rövid ideig ugyan, de hyper-speedre kapcsol a légdeszka, ezzel segítve az ellenséggel való fogócska pozitív kimenetelét. Persze ez csak néhány másodpercig (és az első ütközésig) használható fegyver, a folyamatos igénybevétel miatt ugyanis kénytelenek leszünk megállni valamelyik energiatöltő berendezésnél, hogy néhány másodperc alatt újra tudjuk tölteni a deszkák energiacelláit. Ez sok esetben egyenlő a meccs elvesztésével, ezért legtöbbször úgy kell ügyeskedni, hogy a felvehető powerup-ok elkapásával tartsuk szinten a rendelkezésre álló mennyiséget.

A légdeszkákon való viaskodást különböző sportszerűtlen műveletekkel és fegyverekkel (itt-ott elhelyezett és felvehető eszközök) is változatosabbá tehetjük, melyek között a forgatható buzogánytól kezdve az energiaelszívásón át minden van. Mégis, a legnagyobb hangulatot a szélcsatornák kiaknázása és a boostnyergek (kifüggesztett drótkötelek, amikre felkapaszkodva villámgyorsan végig tudunk siklani az adott területen) jelenti, amivel gyorsan és könnyen megváltoztathatjuk a meccsek állását (ez persze az ellenfeleinkre is igaz). A fehér színű szélcsatornák lényegében az egész pályát behálózzák, ha bennük manőverezünk, akkor jóval gyorsabban tudunk haladni, mint egyébként. Nem egybefüggő rendszert, sokkal inkább folyamatosan mozgó és meg-megszakadó hálót (ha jól ügyeskedünk, az ugrást használva átjuthatunk egyikről a másikra) alkotnak, amit kiismerve lényegében kezünkben is van a győzelem kulcsa – plánе, ha speciális kombókat benyomva mindig el tudjuk kapni a soron következő csatornákat. Az éles hajtűkanyarokban lehetőség van speciális fordulásra és farolásra is, ami a sztori végéhez köze-

nem lesz hiány, mivel az egyes helyszínek közötti cselekményfonalat ily módon futtatja tovább a program. Az első bejátszásból megismerhetjük a háttértörténetet, amelyből kiderül, hogy hőseink épp egy Chaos Emerald megtalálásával vannak elfoglalva, és már-már épp elérnék céljukat, de az utolsó pillanatban légdeszkás gazfickók száguldanak alá az égből. Persze magukkal rántják az oly áhított zsákmányt, de Sonic és társai persze rögtön a deszkáikra pattannak, hogy üldözőbe vegyék a látszólag igen tehetséges bolyt. Végül feladják ugyan a küzdelmet, de rögvest

ledve egyre inkább központi szerepet kap a pályák felépítése miatt. Kicsit F-Zero hangulat lengi át az egész programot: bár a kamera néhány esetben meglepően rossz helyre pozicionálja magát, alapjaiban véve nem nagyon lehet eltévedni – de tény, hogy az imént említett gyors manőver néha megkavarja a programot.

SZÉLCSATORNÁK

Az úgynevezett szélcsatornák különös hangulatot kölcsönöznek a versenynek, ugyanis ha sikerül egyik után a másikra ugrani és ott egészen a hullám végéig meglovagolni, pillanatok alatt behozhatjuk az előttünk cikázó cél-

pontokat. Több esetben nincs szükség lavírozásra a csatornákon belül (így előfordul, hogy le is veheted a kezed az analóg karról, mialatt benne haladsz), azonban az éles kanyarok esetében szükség van kormányzásrásegítésre. Ha véletlenül kiszaladsz vagy kiesel, egy gyors ugrással rögvest visszapattanhatsz a győzelmet jelentő szélviharra.

Az F-Zeróhoz vagy Mario Kart: Double Dash-hoz hasonlóan itt is megtalálható a négyjátékos Multiplayer opció; mivel egyszerre a gépnek négyszer annyit kellene dolgoznia, ilyenkor a villámgyors akció kicsit lassabb menetet vesz, arról nem beszélve, hogy a negyedakkora képernyőn művelt száguldás a nehezebb és bonyolultabb helyszíneken sokkal áttekinthetetlenebb is. Osztott képernyőben a belassulásoknak és a negyedakkora látótérből fakadó problémáknak nyoma sincsen, a stabilan 60 FPS körüli érték még a Gamecube és PS2 tulajdonosoknak sem okozhat problémát. A látványvilággal szintúgy ez a helyzet, az észvesztő száguldás miatt pedig egyébként is csak akkor találkoznánk különbségekkel, ha falat fog a karakter. Az élettel megtöltött hátterek vizslatására azonban ilyenkor sincs idő, hiszen a nyerésvágy mellett még a zene (kemény rock-betétekkel és gitárzúzásokkal tarkított tipikus gépzene) is a pergő és gyors akciókra hívja a főhőst. A különböző küldetéseket tartalmazó Mission Mode (csak a többi teljesítése után válik elérhetővé), a Tag Mode (a cél közel maradni a csapattársadhoz és osztozni az Energy Tankon), és a Survival Mode (két játékmód Race és Battle néven; előbbiben a Chaos Emeraldok megszerzése mellett a Checkpointok elérése a cél, míg utóbbiban a Boost Attackot használva kell elérni, hogy minél tovább bírd az iramot, mialatt szinteket is lépsz) pedig azért felelősek, hogy a Sonic hangulat mindinkább fennmaradjon még a sztori végigjátszása után is.

A száguldást tekintve tehát kedvenc sündisznónk újra ereje teljében van: egy viszonylag jó háttértörténettel, észvesztő száguldással, Freestyle betétekkel büszkélkedő programot kapunk a pénzünkért, amelyben végre nem a múltban kisebb-nagyobb sikert aratott Sonic játékokról próbáltak egy újabb bőrt lehúzni. F-Zero, SSX és Sonic – ha kedveled őket, a Sonic Riders-ben sem fogsz csalódni.

Stinger

+ SZÁGULDÁS, FREESTYLE MUTATVÁNYOK SONIC MÓDRA
- KEVÉS ÚJÍTÁST TARTALMAZ AZ ELŐDHÖZ KÉPEST
F-ZERO GX
EXTRÁK: 4 JÁTÉKOS MULTIPLAYER, SOK SPECIÁLIS JÁTÉKMÓD

VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

7

ÜBERSOLDIER

PC

- CDV SOFTWARE ENTERTAINMENT
- BURUT CT
- WWW.UBERSOLDIER.NET
- MEGJELENÉS: 2006. MÁRCIUS 31.
- TESZTPLATFORM: PC

- DVD KAPCSOLAT: DEMO, VIDEO, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

MÉLTÓ ELLENFELE, A JELENLEG LEGNÉPSZERŰBB VILÁGHÁBORÚS FPS CUCCOKNAK, BÁR A CALL OF DUTY 2 AZÉRT TOVÁBBRA IS A TRÓNON FOG MARADNI.

SPOILER FAKTOR

Az Übersoldier egy népszerű témát dolgoz fel, méghozzá a holtából feltámasztott, és természetfeletti erővel felruházott legyőzhetetlen katonáét. A történet szerint Karl Stolz Wermacht tiszt bőrébe bújunk, aki egy franciaországi bevetés során életét vesztette, majd egy titkos náci laboratóriumban, egy speciális tudóscsoport, melynek a vezetője az ördögi zsenialitású Dr. Shaffer életre keltette, és belőle is egy természetfeletti erőkkel felruházott tökéletes katonát kreáltak. A programba azonban egy kis hiba csúszott. Karl nem emlékszik semmire, csupán a nevére, és annak az utasításait követi az ébredése után, akivel először találkozik. Nos, ez a személy nem Dr. Shaffer lesz, hanem Maria, egy francia ellenálló, aki a nácik elleni harcra hívja magával Karlt. Itt kezdődik a történet, amely során a főhős feladata annak a titkos programnak, és a vezetőjének a megsemmisítése, amelynek ő maga is köszönheti, hogy ismét az élők között lehet.

Psychopatic Hospital

Miután Maria kiszabadít, kövesd, és a folyosó végén lévő asztal mellett, a földön megtalálod az első fegyvered, egy kést. Fuss tovább a folyosón, és öld meg a késsel az egyik laborból kirohanó zombikat, majd menj be a laborral szemben lévő helyiségbe, ott felvehetsz egy pisztolyt. A következő folyosószakaszon várd meg, amíg a náci tisztek megölik a kórtermekből kiözönlő zombikat, majd végezz a téged lerohanó ápolókkal és a tisztekkel. Menj be a kitört ablakú laborba, és az ott lévő kutató elvezet egy másikhoz, aki kinyitja neked a szint kijáratát. Kövesd a lépcsőházban, a következő szinten lévő folyosón juss el épségben az egyik kórterembe, ahonnan a szellőzőcsövön át lejutsz az előtérbe, ahol már vár rád Maria. A különleges képességed használatával (Q) segíts neki megölni az ott lévő őrséget, majd a sarokban mássz fel a létrán a kapus fülke tetejére, ugorj be a fülkébe a szellőzőn át, vedd magadhoz a falon lévő kulcsokat, a földön szedd össze a halott katonák fegyvereit és lőszereit, majd nyisd ki a bejárati ajtót. Meg kell tisztítani az udvart, és ki kell jutnod az utcára. Használd a különleges képességed, de figyelj a gránátokra.

HI TÖRTÉNT VALAKI ELFELEJTETTE ELDOBNI A GRÁNÁTOT

Secret Factory Zone-19

Egy utcaszakaszon kell áthaladni a segítő csapattal. Először jobbról, az ablakokból kaptok némi golyózáport, de a sarok után a téren két géppuskafészek állja el az utat. A sarok után fuss egyenesen a szemben lévő épület bejárata mellett lévő fedezék mögé, és onnan a távcsöves puskával szedd le a géppuska mögül a katonákat. Ügyesnek kell lenned, hogy legalább három fejlövéssel meg tudd növelni a „Temporary Shield" szintjét, mert csak ennek a használatával tudsz a téren átrohanva eljutni a géppuskafészkek mögötti vaskapuhoz. A vaskapu túloldalán, egy hídon kell áthaladnod, amelyen a második konténer egy darura van felkötve, és annak a bekapcsolásával fedezékként használhatod a tárolót, hogy közel tudj menni a túloldali hídfőn lévő géppuskafészekhez. Néhány gránát konténer fölötti átdobásával a géppuskafészket ki tudod iktatni, de menet közben figyelj a két oldalról az ablakokból tüzelő katonákra. Egyszerűbb, ha még az előtt leszeded őket a távcsöves puskáddal, mielőtt a hídra lépsz, de menet közben is megoldható, csak nagyon kell figyelni. Amint sikeresen átértél a túloldalra, jobbra találsz egy ajtót, ami egy hatalmas csarnokba vezet. A csarnokban el kell érned a terem egyik végében lévő vezérlőt, ahová egy létrán tudsz felmászni. A vezérlőben indítsd el a darut, ami neki visz egy konténert a szemben lévő falnak. A ledőlt fal mögött, a lépcső alatt találsz egy munkást, aki kinyitja neked a raktár túloldalra nyíló ajtaját, ami egy udvarra vezet. Az udvar túloldalán egy újabb raktárba kell bejutnod, amelynek a tetején találod a kötélpályát, amivel átjuthatsz a szemben lévő épület legfelső szintjére.

INFO

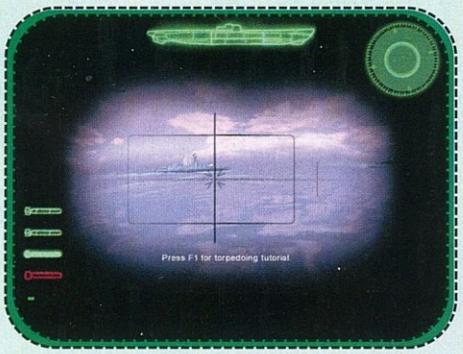
A Burut CT egy orosz fejlesztőcsapat, amely 1999 októberében alakult, és az első munkájuk egy memóriafejlesztő program volt. Ezután a már összeszokott 11 fős fejlesztőcsapat nekilátott az első játékuknak, ami a Heath című Fantasy RPG volt, és 2001-ben került piacra.

A lépcsőházat egyelőre nem tudod használni, így először a padlón lévő lyukakon át kell két szinttel lejjebb jutnod, és innen a lépcsőházon át ismét vissza a legfelső szintre, hogy eljuss a lifthez, amivel le tudsz menni a földszintre. Azt gondolom, mondanom sem kell, hogy minden terem és minden lépcsőforduló tele lesz német katonákkal, akik folyamatosan rád fognak tüzelni. A földszinti teremben a csillét indítsd el, ez áttöri a bedeszkázott átjárót, amelyen keresztül eljutsz az ajtóhoz, melyen keresztül kijuthatsz az udvarra, ahol ismét egy fegyveres csoport vár rád, hogy segítsen. Ők kirobbantanak egy falat, amelyen keresztül egy újabb udvarra jutsz. Ott rohanj oda a letelepített löveghez, amivel ki kell lőnöd a harckocsit, majd megsemmisítened a géppuskafészket néhány jól irányzott lövéssel. A kilőtt harckocsi fölött találsz egy teraszt, ahová egy létrán kell felmásznod, majd átfutni egy folyosón, ott felszedni a lejáró melletti dinamitcsomagot, és azzal felrobbantani a következő tankot. Használd ismét a pajzsod, mert erős kereszttűz közben kell elérned a harckocsi szemből bal oldalához, ahová a csomagodat el tudod helyezni. Ha a tank felrobbant, a mellette lévő ajtón menj be az épületbe, fel a tetőre, a tetőn át egy másik épületbe, amelyen keresztül visszaérsz csaknem a kiindulási ponthoz. Itt már vár rád egy újabb egység, akikkel ezúttal a gyár generátorait kell felrobbantanod. Ehhez keresd meg az egyik laborban a dinamitokat, helyezd el őket a megfelelő helyeken, majd fuss át a hangárba, ahol az ott lévő két harckocsira szintén el kell helyezned egy-egy csomagot.

Institute of Übermacht

Ez egy rövid, de annál véresebb pálya. Ismét egy segítő csapattal vágsz neki a feladatnak, akikből az első pár perc után senki nem marad életben, így egyedül kell megcsinálnod. Egy fal kirobbantásával bejutsz egy üzem területére,

ahol a második épület emeletén, először egy irodából meg kell szerezned a bezárt laboratórium kulcsát, ahol azokat a dokumentumokat őrzik, amiket majd meg kell szerezned. Amint elértél az első épület bejáratához, szedd össze az ott lévő összes lőszert, és figyelj abba az irányba, ahonnan jöttél, mert egy osztag került a hátad mögé. Ha velük végeztél, juss el a következő épülethez, de közben figyelj a tetőre, és az ablakokra. Az épületben ismét erős ellenállásba ütközöl, de szerencsére lesz néhány segítőd. Ha megszerezted a dokumentumokat, vissza kell menned a földszintre, és kijutni az épületből. Ha baj nélkül kijutottál és tiszta az udvar, fordulj balra, és az ott lévő épületbe kell bejutnod. Az ajtón nem tudsz bemenni, így először az ablakon keresztül kell rálőnöd a bent lévő hordókra, amik egyrészt megtisztítják az épület azon részét, másrészt felrobbantják a bejáratot. Ha bejutottál, használnod kell egy tolózárat, és innen is megszerezni egy dokumentumot, majd megkeresni a csatorna lejáratát, amelyen keresztül eljutsz a rád váró szövetséges csapatokhoz.



Naval Base: Black Shark

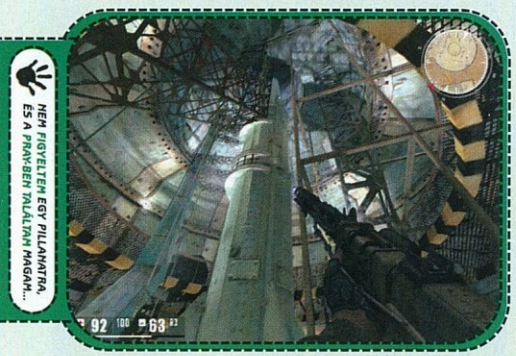
Mint az a pálya nevéből is következik, ezúttal egy német tengeralattjáró-bázison kell egy kis szabotázst elvégezni, majd elkötni egy tengeralattjárót, hogy meg tudj semmisíteni egy szállítmányt. Első dolgod, hogy megtaláld az overallt, amelyben a terv szerint feltűnés nélkül tudsz a bázison mozogni. Amint a ruha megvan, keresd meg a beépített embert, aki elküld egy adag dinamitért. Sajnos mire visszaérsz, a vállalkozás megbukik, és mindketten fogságba estek. Egy cellában térsz magadhoz, amelynek furcsa módon, de nyitva van az ajtaja, ráadásul a szomszéd cellában az őr is épp a társad kínzásával van elfoglalva. Nyugodtan gyere ki a celládból, fordulj jobbra, és a polcon találsz egy pisztolyt. Azzal elintézheted a katonát, beszélj a társaddal, akitől azt a feladatot kapod, hogy robbantsd fel a bázis üzemanyagtartályát. Ehhez vedd magadhoz az őr fegyverét, és az előtérben az asztalról a dinamitot, majd indulj el felfelé a lépcsőn. Kicsit kalandos út következik, egyik lépcsőn fel, a másikon le, egyik épületből ki, a másikba be, ami alatt mindvégig komoly ellenállásba fogsz ütközni. Használd intenzíven a természetfeletti képességed, és mindig cserélj időben tárat. A bázison az STG-44 géppisztolyt használd, mert szinte csak ahhoz lesz lőszerutánpótlás. Az utad során egy ponton elérsz egy mérges gázzal elárasztott átjáróhoz. Itt úgy jutsz át, ha a kapu előtt a sarok után található ajtón bemész a balra lévő épületbe, és ott a kazán égőfejei közötti tolózárakat elzárod. A kapu túloldalán találsz egy löveget, amellyel szét kell lőni az átjáró (ahonnan jöttél) melletti rácsos ajtót, mert csak úgy tudsz továbbmenni.

Az újabb területen, a jobbra lévő szerelőcsarnokban találod a kulcsot az átjáróhoz, amely az üzemanyagtartályhoz vezet. Amint sikerül a tölteteket elhelyezned, húzódj fedezékbe, de nem kell messzire elrohannod, mert a robbanás neked nem fog ártani. A robbanás után el kell jutnod a kikötőhöz, és ott a második dokkban lévő tengeralattjáró fedélzetére, ami éppen kihajózni készül.

Submarine

A fedélzeten ismét akad egy segítőd, aki a torpedókamrában vár rád, a hajó elejében. Beszélj vele, majd a gépház mögötti kamrában juthatsz fegyverhez. Persze nem lesz odáig sima az utad, mert pont, amikor belépsz a gépházba, akkor csapnak ki lángok a motorból, így előbb vissza kell menned a vezérlőbe, hogy ott elzárd az üzemanyagcsapot. Amint kézbe vetted a fegyvert, egyből le is buksz, így meg kell ölnöd a teljes személyzetet, hogy a rádión jelentkezni tudj a közelben lévő szövetséges flottánál. Amint sikerül velük felvenni a kapcsolatot, utasítanak, hogy torpedókkal semmisítsd meg a körzetedben haladó konvoj kísérőhajóit. A három hajóhoz négy torpedód van, ráadásul igyekezned kell, mert lehallgatták az adásod, és ők is lőnek rád. Menj a periszkóphoz, az „A” és „D” gombokkal vidd rá a célkeresztet egy-egy hadihajó első harmadára, és lődd ki sorban a torpedóid. Ha sikerült mindhárom hajót felrobbantanod, menj vissza a rádióhoz, amin azt a hírt fogod kapni, hogy nem tudnak téged kimenteni a súlyosan sérült hajóból, mert a Luftwaffe vadászai a térségbe értek, és előbb az ő támadásaikat kell visszaverned. Ehhez menj fel a toronyba, és vedd birtokba az egyik légvédelmi géppuskát. A radaron azonnal látni fogod, merről érkezik az első csapás. A toronyban két géppuska van, és mindegyikkel csak a hajó megfelelő oldala védhető. A támadó repülők egy csoportja téged fog lőni a toronyban, ami kevésbé veszélyes, annál jobban kell viszont figyelned azokra a gépekre, amelyek nem lőnek rád, ugyanis azok meg akarják torpedózni a hajót, ami már így is eléggé sérült. Figyeld a radart, és amint meglátod a sárga közepű jelet, kezdd el figyelni a víz felszínén a fodrozódást, és lődd szét a közeledő torpedót, mielőtt becsapódna.

HEM LENNE KÉNYELMESEBB ESETLEG FEKVE, MIS BARÁTOM?



HEM FIGYELTEM EGY PILLANATRA, ÉS A PRAH-BEH TALÁLTAM MAGAM...

Az első támadó hullámok először az egyik, majd a másik oldalról érkeznek, de egy idő után már egyszerre fognak támadni mindkét irányból. Próbálj meg minél előbb, minél több repülőt leszedni, de nagyon figyeld a torpedókat.

Prison Complex: Outside

A feladat ezúttal Anton Drecksler kiszabadítása a nácik börtönéből, aki az egész akció egyik kulcsfigurája. A szellőző rendszeren jutsz be, a börtön energiaellátó központjába, ahonnan néhány lépcsőn, és a körbefutó folyosón jutsz el az alsó szinten lévő liftekhez. Már a földalatti járatok is tele lesznek katonákkal, de az igazi meglepetés akkor ér, amikor a lifttel felérsz az emeletre, mert amint kilépsz az ajtón, egy rakás zombi ront neked. Próbálj minél távolabb maradni tőlük, mert közelharcban komoly sérüléseket tudnak okozni. Amint velük végeztél, az egyik kórtermen át eljutsz a már rád váró különítményhez, akiknek az a feladata, hogy segítsenek neked eljutni a börtön főépületéhez. Amint átértek egy nagy

TIPPEK-TRÜKKÖK

- Ha túl közel jut hozzád egy ellenség, akkor használd inkább a kést. (Bal Shift)
- Célozz pontosan fejre, egyrészt mert hatásosabb, másrészt mert az adott időn belüli három fejlövés megnöveli a védőpajzs idejét.
- Ments sűrűn, mert az automatikus mentés csak a pálya elejét menti el.
- Ha látod vagy hallod, hogy kézigránátot dobtak rád, azonnal változtass helyet, mert az ellen még a pajzsod sem véd.
- A bekapcsolt pajzzsal ne menj túl közel az ellenséghez, mert ha bejut alá, közelharc következik.
- Mindig figyelj, hogy az adott pályán milyen fegyvert használnak a katonák, és használj te is olyat, mert ahhoz lesz lőszerutánpótlás.
- Ha túl sokan lőnek rád egyszerre, ne pazarold a lőszert, hanem bekapcsolt pajzzsal közelíts feléjük, így a pajzsról visszapattanó lövedékek végeznek velük.
- Ha valahol látsz kék-sárga hordókat vagy gázpalackokat, először azokra lőj, mert fel fognak robbanni, és a közelükben alapos pusztítást végeznek.

vasajtón, a sarok után rögtön jobbra találsz egy bunkert, amibe hátulról be tudsz menni. Szedd le a bennlévő katonákat, és vedd be magad az egyik géppuska mögé, mert csak azzal tudod majd visszaverni az udvarra kiözönlő őrséget. Ha tiszta a terep, keresd meg a többieket, akik mialatt te feltartottad az őrséget, már eljutottak egy újabb területre. Innen egy szövetséges ügynököt kell elkísérned egy épülethez sértetlenül, akinek a börtönben más feladata lesz, mint neked, úgyhogy amint elértétek a célt, elválnak útjaitok. Innen a csatornarendszeren át kell elérned rád váró szövetséges különítményt, hogy bejuttassanak a börtön főépületébe.

Prison Complex: Main Building

A főépületben meg kell keresned a II. emeleten az igazgatót, elvenni tőle a kulcsot, amely nyitja a 31-es cellát, ahol megtalálod Anton Dreckslert. Amint a különítmény behatol a főépület előtti térre, neked csak egyetlen dolgod van, átfutni az udvaron, és bejutni a balra lévő épületbe. Természetesen amint beléptél az ajtón, rögtön néhány sorozattal fogadnak, de ha jól célzol, nem lesz különösebben nehéz dolgod.
A lépcső tetején először a jobboldali folyosón intézd el az ott lebzselőket, majd a baloldalon lődd szét a hordókat, és utána a még életben maradt katonákat. A folyosó végén, a kapus szobából ki tudod nyitni az átjárót elzáró rácsot, de mielőtt belépnél, lődd szét a lépcső melletti állványzaton lévő hordókat, mert alatta fedezékből téged várnak néhányan. A többi szinten már nem lesz különösebb dolgod, csak néhány őrt

kell elintézned. Amint megszerezted a kulcsot, keresd meg Antont, és vele együtt juss el a földszintre, az ott várakozó autóhoz.

Bunker: Surface

Ekkorra, már megtudtad, hogy az egész projekt vezetője egy bizonyos Dr. Shaffer, aki egy totálisan védett erődítményrendszer belsejében lévő laboratóriumban dolgozik. A küldetés sikere érdekében a szövetségesek beleegyeztek, hogy néhány hadihajóval, és a légierő néhány gépével hozzájáruljanak az eszelős tudós felkutatásához, és az ÜberSoldier projekt megsemmisítéséhez. Egy hadihajó fedélzetéről dobják partra a kis csapatot, hogy bejusson a bunkerbe.
A partraszállás alatt a szövetségesek folyamatosan bombázzák és lövik az egész területet, de ahhoz, hogy az erődítmény belsejébe be tudjatok hatolni, egy speciális bombát kell eljuttatni a felderítés által megadott helyre. Ahhoz, hogy ezt a bombát szállító repülő baj nélkül célba érjen, az első feladat az erődítmény légvédelmi ágyúinak a felrobbantása. Ehhez először el kell jutni az erődítmény külső udvarára a falon ütött résen keresztül, majd megkeresni a dinamitot.
A robbanóanyaggal fel kell jutni a körbástyára, sorban elhelyezni minden tüzelőállásban a kis szeretetcsomagot, majd futás az erőd főbejáratához. Itt már várnak rád a többiek, és megérkezett Maria is, aki minden tiltakozásod ellenére partra szállt a hadihajóról.

Bunker: Inside

A speciális bomba célba ért, és megnyílt az út a bunker belsejébe. Miután bejutottatok, meg kell

FEGYVEREK

	Név	Tárkapacitás	Űrméret	Tűzgyorsaság	Hatásos lőtáv	Egyéb kiegészítő
PISZTOLYOK						
	Walter PP-08	8	9 mm	20 lövés/perc	70 m	–
	Colt 45 ACP	7	.45	n. a.	25 m	–
	Luger 08	8	9 mm	20 lövés/perc	70 m	–
PUSKÁK						
	SVT-40 Távcsöves puska	10	7,62 mm	22-25	800 m	3,5X PU távcső
	B-41 PZB M.SS-41 páncéltörő puska	10	7,92 mm	10	500 m	–
	KAR-98 Karabély	5	7,92 mm	15	800 m	4 X Zielfernrohr távcső
	BAR M 1918A2 Géppuska	20	7,26 mm	120	550 m	–
GÉPPISZTOLYOK						
	FG-42	20	7,92 mm	400	800 m	Bajonett, gránátvető
	MG-42	75	7,92 mm	250	2000 m	–
	STG-44	30	7,92 mm	100	800 m	Gránátvető
	MP-40	32	9 mm	120	200 m	Hangtompító
	PPSH	71/35	7,62 mm	700	200 m	–
NEHÉZFEGYVEREK						
	Panzerschreck páncéltörő rakétavető	1	88 mm	4	180 m	–
	Phoenix lángszóró	Kitalált fgyver, nincs adat				
GRÁNÁTOK						
	Grenate stielhandgranate	5 mp késleltetés		1	50 m	–

semmisíteni a szellőzőrendszert, megrongálni egy rakétakilövő állást, majd megkeresni Dr. Shaffert, hogy elárulja, merre van az a bizonyos szerkezet, amivel életre kelti a halott katonákat. Először a rakétasiló fog útba esni, de amilyen könnyen átjutsz a védőkön, annál nagyobb lesz a meglepetésed, miután elhelyezted a robbanóanyagot, ugyanis egy csapat katona a hátadba került, és csapdába estél a siló aljában. Ha van nálad lángszóró, és hozzá elegendő töltet, akkor ki tudod magad vágni a szorult helyzetedből, mivel a lángok a padló rácsán keresztül is alapos munkát végeznek. A silóból kijutva folytasd bátran a doktor keresését, túl nagy ellenállásba nem fogsz ütközni, csupán néhány lángoló területen kell megvárnod, amíg biztonságosan át tudsz jutni. Egy, a padlón tátongó lyukon keresztül végül megtalálod a doktort, aki eszelős vigyorral az arcán lelövi Mariát, te pedig annak rendje és módja szerint a doktort.

Complex ZE-8

A következő helyszínre egy földalatti vonattal érkeztek. Ha fogadóbizottságot sikerült elintézni, a jobb oldali peronon lévő létrán felmászva vezet tovább az út, egy másik hasonló peronhoz. Ott szintén meleg fogadtatásban lesz részed, ráadásul még egy szerelvény is befut, rajta egy szakasz katonával. Ezen a peronon át vezet az út a gyárudvarra, ahol találsz egy re-mizt, aminek az emeletéről el kell hoznod a dinamitot, hogy átjuthass egy utadat álló falon. Ha megvan a robbanóanyag, és sikerült rést ütnöd a falon, már csak ki kell lőnöd a túloldalon álló harckocsit, ami a ZE-8 bejáratához vezető hidat őrzi.

ZE-8 Inside

Az eddigi nyomozás szerint ebben a komplexumban építette fel a doktor azt a bizonyos szerkezetet, amivel az ÜberSoldierek gyártása folyik. Ezt kell megtalálni és megsemmisíteni, hogy a küldetés sikerrel járjon. Induláskor azonnal ugorj be az előtted lévő csatornanyílásba, mert bármerre lépsz egyet, azonnal komoly géppuskatüzet kapsz a nyakadba. Az udvarra vezető csatorna túloldalán, egy mélyedésben találod magad, amelyben a kijárattól balra találsz egy kisebb fegyverraktárt. Az ott lévő munícióra szükséged is lesz, mert nem lesz egyszerű dolgod, mire eléred az udvar túlsó végén lévő bejáratot. Az odavezető úton, a jobboldalon egy géppuskafészek vár, a baloldalon, pedig a tetőről kapod a nyakadba az áldást. Ha elérted a lejáratot, találsz ott egy munkást, aki ki tudja neked nyitni a bejáratot, de ehhez időre van szüksége, és amíg ő a zárral bajlódik, neked fel kell tartóztatnod a téged üldöző náci csapatot. Ehhez használd a lejáró mellett lévő löveget, majd ha kifogy, akkor a kézifegyvereid.

A repülőkre ne is pazarold a lőszert, csak az udvarra beözönlő katonákra figyelj. Várd meg, amíg egy csoport összegyűlik, és egy jól irányzott lövéssel szét tudod őket lőni egyszerre. Ha a munkás kinyitotta az ajtót, menj fel a lifttel az emeletre, ott találod azt a bizonyos életre keltő gépet, amelyben téged is felélesztettek. A gép mellett lévő egyik kar meghúzásával dobasd ki a géppel a benne lévő készülő szuperkatonát, akinek ugyan fegyvere nem lesz, de félelmetes szélvihart kavarva okoz neked egyre komolyabb sérüléseket. Ha sikerült elintézned, menj le a lifttel vissza az alsó szintre, de vigyázz, mert az ajtónál várnak egy páran. Ha életben maradtál, megérkezik ismét a munkás, aki néhány kézigránáttal kinyitja neked a következő ajtót is. Amint átjutottál az ajtón, balra kell haladnod, bár lesz ott néhány fegyveres, akik bőszen ontani fogják rád az ólmot. A terem túlsó végében találod a nagy páncélajtót, aminek a túloldalán szintén egy csapat fegyveres fogad meleg szeretettel, de a túloldalon már ott találod a küldetésed végső állomását, az inkubátor bejáratát.

ZE-8 Incubator

Az előtérben bőséges fegyverraktár, és elsősegély-utánpótlás vár, amire szükséged is lesz, mert nem mindennapi ellenféllel fogsz megküzdeni. Amint belépsz, azonnal gránát, és golyózápor fogad, egy látszólag sérthetetlen monstrumtól. A terem közepén ott tornyosul, az ÜberSoldier project első tökéletes példánya. Csak úgy tudod legyőzni, ha közel kerülsz hozzá, és úgy ontod rá a lőszert az MG-42-es géppuskából, vagy messzebbről, pontos fejlövésekkel a B-41-es páncéltörő puskával. Ha elkezd rád tüzelni, próbálj folyamatosan mozgásban lenni a külső körfolyosón, mert a rakétái és a gránátjai meglehetősen fájdalmasak. Háromszor kell neki olyan mértékű sérülést okozni, hogy jajgatva bekapcsolja a saját védőpajzsát. A harmadik után sűrű szikraeső kíséretében a projekt egyetlen és utolsó tökéletes példánya megsemmisül, és a küldetésed ezzel a végére ért.

Annyit fűznék hozzá ide a végére, hogy bátran vágjatok bele akár a legnehezebb szinten is, csak sűrűn használjátok a gyorsmentést, és a pajzsotokat. A pályákon eltévedni lehetetlen, mivel mindig csak egy irányba lehet haladni, ráadásul a képernyő jobb sarkában folyamatosan jelzi a térkép, hogy merre kell haladni, és hol van a cél, amit el kell érni. Jó szórakozást, és kellemes izgalmakat.

Clemi

+ VALÓSÁGHŰ FEGYVEREK, JÓL ELTALÁLT SÉRÜLÉS MODELL
- NEM TÚL HAGY KIHÍVÁS, RÖVID ÉS EGYSZERŰ PÁLYÁK
■ RETURN TO CASTLE OF WOLFENSTEIN - 88%
▼ EXTRA: NINCS

VÉR FAKTOR: ●●●○○ HUMOR FAKTOR: ○○○○○ IDŐ FAKTOR: ●●●○○

8

NYEREMÉNY-JÁTÉK
3. FORDULÓ
Betűtenger

Az alábbi betűtenger 10 játék címét rejti. Találjátok meg mindet!

Q	Q	U	G	F	S	O	A	O	N	A	F	E	U	L
T	E	P	X	E	E	J	R	G	A	E	O	N	F	L
P	Y	J	S	D	M	K	M	M	G	Q	Z	L	L	X
T	D	L	O	R	N	M	H	A	Y	A	P	E	E	S
K	L	O	N	A	V	W	J	X	V	H	Q	U	F	U
O	K	M	I	K	V	U	F	U	M	N	K	M	X	P
X	F	D	C	E	G	Z	Q	W	X	U	C	Z	B	S
M	I	T	R	N	S	W	O	R	D	O	F	E	T	H
G	J	R	I	G	S	U	I	K	O	D	E	N	T	A
G	K	A	D	A	S	G	R	A	N	T	C	O	U	V
L	G	C	E	R	P	V	C	Q	B	A	T	X	T	H
U	D	E	R	D	Z	Z	Y	L	X	C	A	D	T	M
B	A	R	S	2	R	O	A	E	A	Z	R	H	N	T
T	X	S	X	T	R	A	P	T	L	U	W	J	G	I
U	N	L	K	C	X	U	W	E	O	V	V	Q	Y	T
I	R	S	J	V	N	D	I	M	H	A	V	M	M	F
I	L	O	N	Y	O	H	W	U	E	H	H	F	I	G
D	E	N	G	M	I	T	V	P	E	D	Z	S	K	J
I	R	H	B	Y	I	B	M	O	U	B	B	N	C	O
B	Y	F	C	B	P	B	L	O	O	D	R	A	Y	N

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	1	2	3	4
5	6	7	8	9	0									

A FELADVÁNY BEKÜLDŐI KÖZÖTT AZ ITT LÁTHATÓ NYEREMÉNYEKET SORSOLJUK KI. NINCS MÁS DOLGOTOK, MINT A MEGFEJTÉSEKET 2006 ÁPRILIS 15-IG ELKÜLDENI A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A 130. OLDALON TALÁLHATÓ KUPONNAL EGYÜTT (ÍRJÁTOK MEG MILYEN GÉPETEK VAN!).

CÍMÜNK: GAME MASTER 1325 Budapest, Pf.:315

A NYERTESEK NEVEIT A GAME MASTER KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTOK MEG!

A nyereményjátékot támogatta:

SONY HUNGÁRIA

WORLD RACING 2

- SYNETIC
- PLAYLOGIC
- WWW.PLAYLOGICGAMES.COM/WORLDRACING2
- 2006. I. NEGYEDÉV
- TESZTPLATFORM: XBOX, PC

PC

NEM EMELKEDÜNK FORZA MOTORSPORT KALIBERŰ MAGASSÁGOKBA, DE EGYÉRTELMŰEN EGY SZÓRAKOZTATÓ, STÍLUSOS JÁTÉKKAL VAN DOLGUNK.

SPOILER FAKTOR

Nem hibáztatok senkit sem, ha éppenséggel nem emlékszik a 2003-as év egyik aprócska, csenevész szülöttjére, a Mercedes-Benz World Racing-re. Ha jól belegondolok, nem nagyon találkoztam olyan online, vagy nyomtatott szaksajtótermékkel, amely ne tiporta volna a sárba ezt a játékot. Pedig azért annyira nem volt rossz!

Emlékszem, hogy rengeteget játszottam vele, mert bár a menü csapnivalóan ügyefogyott volt, az autók között pedig csak a háromágú-csillagos példányok szerepeltek, és a hang sem simogatta füleim, mégis találtam benne valamit, ami megfogott. Egy igazi kis arcade, komolytalan száguldozás volt, amely még saját magát sem vette komolyan. Pont ez tetszett benne. Volt ott még egy páros, ami kilógott a kissé ügyetlen, urambocsá' félresikerült megoldások közül. Ez nem más, mint a grafika és a pályatervezés duója. Akárki, akármit mond a szaksajtóban, a Mercedes-Benz World Racing-et sikerült remek grafikai köntösbe bújtatni, minden egyes autó gyönyörűen feszített az aszfalton a délutáni napsütésben. Ezt csak tetézte a kellemes pályadizájn. Már akkor észrevettem, hogy a synetic-es srácok valami eszméletlen képzelőerővel rendelkeznek, és a szokásos „körbe-körbe-karika" tervezési elvet kidobták a kukába, és olyan környezeteket álmodtak meg, amelyek addig nem voltak jellemzőek egyetlen autós játékra sem!

Egyszerűen öröm volt ránézni az autónkat körülvevő mindenségre, mert egyrészt nagyon szépre sikerült, másrészt pedig csöpögött minden négyzetcentiméteréből a kreativitás. A legelső, 1996-ban megjelent Need For Speed jutott róla eszembe! Szerepelt benne egy emlékezetes rész, mikor egy bányaszerű járaton keresztül hajtottuk 250-nel a Lamborghini Diablót, eszméletlen érzés volt. A Mercedes-Benz World Racing-ben ezzel szemben keresztül kellett hajtani például egy titkos, sivatagban megbúvó légierő-bázison, á la 51-es körzet.

Aprócska megoldások, melyek mégis rendkívüli módon képesek kiszínezni a játékmenetet. Ha több figyelmet fordítanának a fejlesztők az efféle aprócseprő dolgokra (persze nem azt mondom, hogy légierő-bázison akarok NFS:MW-t tolni), akkor olyan játékok is készülhetnének, melyekbe sokkal több lélek szorult, mint néhány manapság megjelenő fércműbe.

Nagyjából két évvel a kis-nagy elől után a Synetic fékportól sötét műhelyéből kikerült a World Racing 2. Az első szembeötlő változás az, hogy lekerült a címből stuttgarti autógyár neve. Semmi licenc-vita nem volt, egyszerűen úgy látták a fejlesztők, hogy jobban járnak azzal, ha nem csak háromágú csillaggal díszített automobilokat építenek be termékükbe. A kiadó büszkélkedik égreföldre, hogy a World Racing 2-ben bizonyisten 92 vezethető autó szerepel, ami tulajdonképpen igaz is, ám arról nem szól a fáma, hogy például az Alfa-Rómeó 156-osból van három-négy változat. Ezek a verziók kinézetre nem sokban különböznek, másképp vannak rájuk aggatva a légelterelők, és nagyjából a differenciák sora itt véget is ér. Azt aláírom, hogy a vezetési élményben van köztük némi eltérés, lévén, hogy motorikusan, műszakilag virtuálisan sem egyformák. Üsse kavics, kijavítom magam: teljesen jogos a fejlesztők kijelentése, miszerint 92 különböző autó van a World Racing 2-ben!

Ezek az autók állítólag darabonként 200 paraméter finomhangolásával nyerték el végső fizikai viselkedésformájukat. Mondjak egy vicces dolgot? Tényleg más vezetni mind a kilencvenkét járművet! Vegyük példának az I-es VW Golfot. Létezik belőle egy „sima", 130 lóerő körüli veterán változat, és van egy „Big Bertha" névre keresztelt, végletekig tuningolt vérszomjas oroszlán belőle. Meg nem mondom pontosan, de valahol 300 és 400 paci között mozog a leadott teljesítménye. Tehát külsőre nem sokban különböznek ezek az antik drágaságok, azonban véleményünk rögvest megváltozik, ahogy beülünk a volán mögé. Ne tévesszenek meg senkit a puszta számok, nem (csak) azok miatt változik meg a vezetési élmény. Míg az alapváltozat a gyengébb futóműnek köszönhetően imbolyog, mint Noé bárkája a viharban, addig a felizmosított verzió csak úgy tapad az útra. Ilyen, és ehhez hasonló apróságok szerepelnek kü-

A NÉP CSALÓKA, A VÁROS A NŐCS! NŐGOTT CSAK EGY DÉLIBÁB...

- DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

lönbségként egy autó két változata között. Most akkor képzeljük el, hogy két különböző autó között mennyi differencia lehet!

Érdekes, hogy az első pár órában nagyon utáltam a World Racing 2-t. Húztam a szám, téptem a hajam, és már alig vártam, hogy kimenjek az utcára és végre egy igazi autót vezethessek. Mindez egyetlen dolognak tudható be, ami nem más, mint az irányítás. Az elején nagyon csapnivalónak találtam. Bizonytalan volt, esetleges, az autó szinte egyszer sem csinálta azt, amit én szerettem volna, abszolút harmadrangú szereplőnek éreztem magam a játék irányításában. Próbálkoztam a beállítások nyüstölésével, „tegyünk minden segítséget bekapcsolt módba" felkiáltással, de ezzel csak romlott a helyzet. Már éppen a feladás stádiumába kerültem: azt mondtam magamban, hogy „én ezt visszaviszem Uniq-nak", mikor egy perverz ötlet által vezérelve kikapcsoltam minden létező vezetési segítséget. A fékasszisztenst már az elején leőltem, de ugyanúgy búcsúznia kellett a kipörgésgátlónak, és a többi oktondiságnak is. Meglepő módon így érhetünk el arra a szintre, mikor is élvezetessé válik a játék! Így már kedvünkre csúsztathatjuk az autót, pöröghetünk össze-vissza. Mindezt persze csak az arcade-jelleg határain belül.

Az irányítás negatív minősítése tehát átalakult egy szép, kövér pluszponttá, így bátran, feloldottan mertem tekinteni a többi játékelemre is, melyeket eddig csak elhomályosítva, elmosottan láttam, köszönhetően a kontroll terén tapasztalt családottságomnak. Bátran állíthatom, hogy egy teljesen új játék terült elém. Csak hogy a legfontosabb dologgal kezdjem, elárulom, hogy visszaköszönt a Mercedes-Benz World Racing legjobban eltalált játékeleme, az isteni pályatervezés. Talán még az elődön is túlszárnyaltak ebben a tekintetben! Nem csak gyönyörűek a pályakörnyékek, de elképesztően hatalmasak is. Hat helyszínen kocsikázhatunk a World Racing 2 xboxos és PC-s verziójában, míg a PS2-es változatnál ez a szám ötre redukálódott: Olaszország, Hawaii, Miami, Egyiptom és Hockenheim. Ezek szerepelnek mindegyik platformon, ám kiegészítésképp a PC-s és xboxos játékba bekerült egy úgynevezett Race Center is, ahol rengeteg, változatos vonalvezetésű versenypályát találhatunk.

A rengeteg szó kapcsán eszembe jutott, hogy ha a program által számon tartott aszfaltcsíkokat nézzük, akkor – megkapaszkodni! – több mint 160 pályán mérhetjük össze tudásunkat a többi ellenféllel, vagy akár versenyezhetünk az idővel. Free Ride módban azon a pályán autózunk, ahol szeretnénk, azzal a járművel, amelyikkel akarunk, és oda megyünk, ahova csak kedvünk szottyan. Ez rendkívül hasznos, ha csak egy gyors versenyt készülünk rendezni, vagy ha éppen egy versenypálya vonalvezetését kívánjuk begyakorolni. Fontos tudni, hogy ebben a játékmódban nem a két szép szemünkért kapjuk meg a különböző helyszíneket és járműveket. A World Racing 2-ben a hivatalos valuta az úgynevezett „Speedbucks". Versenyeken kiválóan teljesítve tehetünk szert komoly pénzösszegekre, amiket aztán felhasználhatunk autók, helyszínek megvásárlására, vagy éppen aktuális kedvenc járgányunk csinosítgatására. Nem kell mondjuk egy Most Wanted kaliberű optikai- és teljesítménytuning-rendszerre gondolkodni, itt annyiból áll az okosítás, hogy különféle matricákkal és felnikkel tehetjük szebbé drágaságunkat. Versenyzés közben ugyebár a teljesítményünkért cserébe kapjuk a Speedbucks zsetonokat, ám ha valami etikátlant csinálunk, vagy ha súlyos hibát vétünk, a World Racing 2 nem rest levonni a jutalmunk végösszegéből. Éppen ezért kerülnünk kell a többi autó lökdösését, lezúzását, a kanyarok túl nagy levágását, a forgalom lekoccolását, és az ezekhez hasonló vétségeket. A legtöbb zsetont Karrier módban zsebelhetjük be. Itt általában egy versenyre több „feladatot" is kapunk, melyeket teljesítve komoly bónuszokat tehetünk zsebre. Teszem azt, lesz olyan, hogy meg kell nyernünk egy futamot, ám ha ezt úgy teljesítjük, hogy az autónk sérülési szintjét 6% alatt tartjuk, máris röpül a kasszába a csilingelős valuta.

Apropó törés. Vigyáznunk kell az autónkra, mert a World Racing 2-ben egy igen komoly törésrendszer kerül bemutatásra. Az ma már természetesnek vehető, hogy ha egy autós játékban nekimegyünk valaminek, akkor utána behorpad a kasztni. Ezt hozza is tesztalanyunk, de nem áll itt meg a tudománya. A karosszérián történt benyomódások után következik az elemek lötyögése, majd végül az elhagyása. Simán előfordulhat, hogy leszakad egy-egy ajtó, motorháztető, vagy éppen visszapillantó a test-test elleni küzdelmek során. Ez mind szép és jó, de még mindig csak esztétikai síkon vagyunk. A World Racing 2-ben *nemcsak a karosszéria sérülhet.* Potenciális sérülési területek még a *fékek,* az *alváz,* a *kerekek,* a *motor,* a *váltó,* az *ASC,* és a *hűtő.* Értelemszerűen az autónk teljesítménye nem változik, ha elhagyjuk a motorháztetőt, azonban ha sérülnek a fékek, vagy a motor, akkor bizony érezni fogjuk a negatív hatásokat.

Gondolom, mindenki látott már olyat, hogy egy hátsókerék-meghajtású autó nagy gázzal, szinte egyhelyben körözött, miközben hatalmas füstfelhőt kavarva égtek a hátsó gumik. Itt is meg lehet csinálni ezt a manővert, azonban egy perc pörgés után defektesre füstöljük a kerekeket. Aki ezt követően képes egyenesben tartani az autót, annak előfizetek a Game Masterre.

Mint láthatjuk, a World Racing 2 jóval túlnőtt a kissé felemás, végletekig sárba tiport első részen. Nem emelkedünk Forza Motorsport-, Gran Turismo- vagy Project Gotham Racing 3- kaliberű magasságokba, de egyértelműen egy szórakoztató, stílusos játékkal van dolgunk. A pályatervezés ismét csodálatos és kreatív, a grafika ehhez a generációhoz mérten szép, a karriermód változatos küldetései pedig megfűszerezik a gumifüstölős mindennapokat. Aki egy remek arcade versenyzésre vágyik, ne hagyja ki a World Racing 2-t.

Dante

AUTÓK, MINDEN MENNYISÉGBEN

A World Racing 2 igazi paradicsom a lelkes autórajongóknak, mivel tizenhét gyártótól összesen kilencvenkét modell kapott helyet a programban. Meglepő lehet első ránézésre, hogy nem kapott helyet a játékban a Ferrari autógyár, vagy egyéb neves cég. Valószínűsíthető, hogy a licencdíjak szabták meg, hogy melyik gyártó kerül be a játékba, és melyik nem. Sajnos hely nincs arra, hogy az összes járgányt egyenként ismertessük, azonban a gyártókon végigfuthatunk.

AC, Alfa-Romeo, Brabus, Caterham, Gumpert, Irmscher, Lotus, Mercedes-Benz, Morgan, Noble, Pagani, PGO, Rinspeed, Skoda, Volkswagen, Wiesmann, Westfield, YES

INFO

Új játékosprofil kreálásakor állítsuk be adatainkat, névnek viszont adjuk meg az AMEX szavacskát. Ekkor 100000 kredit adódik számlánkhoz. Tekintve, hogy egy autó 3-400 zsetonba kerül, számoljuk ki, hogy ez mire elég a játék során...

HA SÍKERÜL NYERNED, AZ AUTÓD IS EGYÜTT NEVET VELED...

+ HANGULATOS ARCADE AUTÓZÁS GYÖNYÖRŰ HELYSZÍNEKEN
+ AZ AUTÓK HANGJA LEHETETT VOLNA HANGSÚLYOSABB IS
+ MERCEDES-BENZ WORLD RACING XBOX-ON BETEHETJÜK SAJÁT ZENÉINKET, LIVE TÁMOGATÁS

VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

8

ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

- CAPCOM
- CAPCOM
- WW2.CAPCOM.COM/ONIMUSHA/
- 2006. MÁRCIUS 17.
- TESZTPLATFORM: PS2

A DAWN OF DREAMS BIZONYÁRA MINDEN ONIMUSHA- ÉS NEM-ONIMUSHA RAJONGÓNAK TETSZENI FOG.

SPOILER FAKTOR

- DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

AKKOR ÉS MOST

Mindannyiunk nagy örömére a középkori Japánt ismét elárasztották a démonok az Onimusha-széria negyedik fejezetében, mely elődeihez hasonlóan hatékonyan ötvözi egymással az ütős akciót és a visszafogott rejtvénymegoldást, igen látványos prezentációval nyakon öntve az egészet.

Áttekintve a dicső múlt egyes állomásait, a frencsájz 2001-ben indult *Onimusha Warlords* címen, amelyben Samanosuke Akechi küzdelmét követhettük nyomon az Owari tartomány ura, Nobunaga ellen, mindezt az 1560-as évek elején. 2002-ben az *Onimusha 2: Samurai's Destiny-ben* ismét Nobunaga a rosszfiú, aki ellen Jubei Yagyu esküdött bosszút falva kiirtásáért. Az *Onimusha 3: Demon Siege* (2004) Párizsban játszódik, melyet lerohannak a mindaddig halhatatlan Nobunaga hordái, és az első rész hőrosza, Samanosuke 1582-ben a jelenkor francia rendőrével, Jacques-kal kart-karba öltve kerekedik felül végleg ősi ellenségén.
A fenti, három részen átívelő sztorit a Capcom is befejezettnek tekintette, ezért új történettel és új főhősökkel kínálnak meg bennünket a 2006-os keltezésű *Onimusha: Dawn of Dreams-ben.* Így azok is megismerhetik a korábbi részekben történteket, akik most először játszanak a frencsájzzal, a legfrissebb inkarnáció igénybevételével.
Tizenöt év telt el Nobunaga Oda és a Genmák legyőzése óta. Japán földjét egykor megfertőző sötétség visszahúzódott a pokol mélységeibe.

Hideyoshi Toyotomi, Nobunaga egykori követője lett Japán új ura, és minden békésnek tűnik. Egészen mostanáig …
A játék nyitó videójában magunk is szemtanúi lehetünk annak, amikor keleten hirtelen feltűnik egy kísérteties, bíborszínben égő csillag, Hideyoshi pedig gonosz transzformáción esik át, gyűlöletet és kegyetlenséget szabadítva az országra, közel és távol. Hívását hallva a Genmák ismét elkezdenek megjelenni, rettegéssel sújtva az emberek szívét. 1598-at írunk, a jó és rossz közti epikus harc új fejezetéhez érkezett.
A *Dawn of Dreams* központi figurája Hideyasu Yuki, akit a történet elején csupán Sokiként, vagy Kék Démonként ismerünk. Ő valójában Hideyoshi Toyotomi örökbe fogadott fia, és régi ellensége is. Soki egyben Ieyasu Tokugawa biológiai gyermeke is, ő lesz Japán történetének következő, legfőbb sóguna Toyotomi után. A két kardot egyszerre nagy erővel és precízséggel

forgató – egyébként egyes vonásaiban Dantéra emlékeztető – hősünket az idők során a nép felruházta a „Kőris Onija" névvel, köszönhetően annak, hogy igen hasonlít Oni istenségre. Talán ezzel áll kapcsolatban szőke haja és szarvakkal ellátott fejpántja, melyek a 16. századi Japán egyik furcsa szerzetévé avatják.

ONI KÖVETŐI

A korábbiakhoz képest a legújabb rész másik újítása a több, irányítható karakter implementálása, akik egymást segítve, és mindannyian személyes bosszútól fűtötten haladnak közös végzetük felé. Amikor lehetőségünk nyílik a kooperatív előrejutásra, mindig két szereplővel haladunk, azaz Sokival és a csapat egy másik tagjával. Igaz, csak bizonyos szakaszokon tudunk a társra váltani, de akkor is nagyon ütős ez az újítás a fejlesztők részéről.
A játék kezdetének teret adó vidéki városkában Soki kíséretének tagjai közül először Minokichivel fogunk megismerkedni, akinek leghőbb vágya, hogy szamuráj lehessen, mely státuszhoz titkos erői révén egyre közelebb kerül (még ha furcsa, apró külseje és hogy fejjel lefelé lóg egy kötélen bárkiben is kételyeket ébresztene). Egy éve hagyta el faluját, Minót, azóta Soki hűséges kísérője, remek felderítő. Speciális képessége, hogy a segítségével visszatérhetünk korábban már bejárt helyszínekre, amikor az egyes szakaszok közötti regenerációt szolgáló rejtekhelyen tartózkodunk a társainkkal.
A következő társunk Jubei Yagyu Akane, a kissé férfias megjelenésű leányzó. Ő az *Onimusha 2* protagonistájának, az azonos nevű Jubei Yagyunak az unokája. Szemei különbözőek, mely a Genmák megölésére képes, ritkán előforduló Yagyuk egyik biztos ismertető jele, a birtokukban levő Yagyu karddal együtt. Az ő célja az, hogy megölje saját nagybátyját, Munenori Yagyut, aki átállt a sötét oldalra, és feldúlta falujukat. Jubei fegyvere a Miike Tenta nevet viseli, mely Miike, a legendás kardkészítő műve, ezért igen becses jószág Jubei számára. Különleges képessége, hogy apró termete révén be tud mászni a kis réseken, illetve kézügyességének köszönhetően az út során talált tárgyaink kombinálásával hasznos dolgokat tud kreálni a pihenőhelyen. (A játék ezen vonása ismerős lehet azok számára, akik végigtolták a szintén Capcom hegesztette *Haunting Ground* című játékot, bár ott inkább a kézügyességünkön múlott, hogy hasznos, avagy haszontalan tárgy lett a kotyvasztás eredménye.)

INFO

A zazen azonnal megnyitja az ember tudatát, és lehetővé teszi, hogy megtalálja a békét a lényegben. Így a tudat igazi arca megjelenik, és alapvető világossága szabaddá válik. Nem fogalmi gondolkodás, hanem tapasztalat. Csak ülni. Sok karforgató mester is gyakorolta.

HA SOK RÉPÁT ESZEL, AZ NEM CSUPÁN A FÜTYÜLÉS SKILL-RE HAT...

A történet közepe táján csatlakozik Soki szépen gyarapodó számú kompániájához Tenkai Nakobo, egy titokzatos szerzetes, aki a Hiei hegyen található templomromoknál lakik. Vannak találgatások arra vonatkozóan, hogy az *Onimusha 3* elején Mitsuhide Akechi személyében felbukkant Tenkai Samanosuka Akechi nagybátyja-e. Annyi biztos, hogy kora ismeretlen, bár ősz haja arra enged következtetni, hogy bizonyára nem serdülő ifjonc. Saját bevallása szerint régóta vár Sawayama kastélyvárosában Sokira és Jubeire, hiszen jól tudja, ők ketten az Oni erejének birtokosai, és segítségére lehetnek Hideyoshi megállításában. Tenkai remekül harcol Kurama nevű, cédrusból készült lándzsájával, melynek varázslatával látványosan képes megfagyasztani ellen-

feleit. Különleges képessége, hogy egyrészt kiválóan beszél a halottak nyelvén (érdemes vele az utunkba kerülő összes holttestnél megállni, fontos információkkal fognak megörvendeztetni), másrészt ő is új tárgyakat tud létrehozni a meglevők kombinálásával. A sztori csavarjai folytán a Sawayama várbörtön sötét járataiban bolyongva Soki hamarosan gyermekkori barátnőjébe, Ohatsuba botlik, aki a hírhedt Nobunaga Oda, az Onimusha-trilógia főgonoszának unokahúga. A Genmák királyának nőnemű leszármazottja ezúttal Soki oldalán harcol, hogy leverje nagybátyja egykori kegyencét. Én az ő fegyverét, a Tanageshima nevű vadászpuskát találtam a leghasznosabbnak a játék során, illetve Ohatsu rendelkezik egy kilőhető kampóval is, amelynek révén Indiana Jones (és persze a Dark Prince, meg a közelgő *Legendbeli* Lara Croft) módszerével képes átlendülni a különböző akadályok, vagy kisebb szakadékok, gödrök felett. A hölgy amúgy végleg majd csak a sztori végén csatlakozik hozzánk.

Mivel a középkorban Japán igyekezett nyitott diplomáciát folytatni Spanyolország és Portugália felé, a csapat nem lehet teljes a japán anyától és spanyol apától született Roberto nélkül, akivel hőseink szintén a várbörtönben találkoznak, illetve onnan szabadítják ki. A félvér célja, hogy bosszút álljon az elesett spanyolokért, akiket Toyotomi zsarnoksága alatt végeztek ki. Roberto új játékstílust honosít meg az Onimusha-szériában, hiszen az apjától örökölt erő révén puszta kezével harcol. A játékban spanyolul beszél (mely természetesen angolul feliratozva van), és csak Tenkai, e nyelv ismerője ért vele szót.

JÁTÉKMENET ÉS AKCIÓ

A *Dawn of Dreams* főmenüje spártaian egyszerű: új játék, játék betöltése, opciók, és az egyelőre még üres speciális tételek között nemigen veszhet el az egyszeri játékos. Ehhez képest az opciók menüben elég sok mindenről dönthetünk saját belátásunk szerint, így választhatjuk nyelvként az angolt vagy a japánt, engedélyezhetjük vagy elvehetjük a feliratokat (javaslom a bekapcsolást, mivel a társainkkal való kommunikáció miatt is igen fontos lesz a nyelvtudás), a kontroller remegését, a hangrendszer beállításait – Mono / Stereo / Dolby ProLogic II / Dolby Digital ProLogic II –, a vér megjelenését – zöld / piros / nincs – kalibrálhatjuk be, a szokásos fícsörök mellett. Új játékot első körben csakis NORMAL módban kezdhetünk.

A képernyő bal felső sarkában foglal helyet a híró életerejét, illetve mágikus képessége szintjét jelző sárga, illetve kék csík, szövetséges esetén az irányított társ ugyanezen indikátorai alatta foglalnak helyet, kisebb méretben. A jobb alsó sarokban pedig a gyűjtött piros lelkek aktuális állapotát jelző vonal foglal helyet. Mint már megszokhattuk a hasonszőrű játékokban, utóbbiakkal a fegyverünket, illetve páncélzatunkat fejlesztheti, és a két karakter által közösen gyűjtött lelkeket bármelyik tuningolására felhasználhatjuk – bár én úgy tapasztaltam, okosabb javarészt Sokit fejleszteni, hiszen az elég húzós főellenségeknél, és a végső csatában is őt használva kell megküzdeni. Mint korábban említettem, eme rész egyik legfontosabb újítása a kooperatív módusz, vagyis amikor egy társunkkal együttműködve haladunk. A párosnál az irányított karakter parancsokat ad ki a szövetségesnek a négy iránygombbal: támadjon teljes erőből, kövessen minket és úgy támadjon, maradjon és védekezzen, vagy a rá jellemző, speciális parancsot hajtsa végre.

Az utóbbi esetében én a legjópofábbnak Tenkai speciális parancsát tartottam, nevezetesen az imádkozást, melynek hatására Soki kardját kék lángok borítják el, így a sebzés hatásfoka növekszik. Amennyiben egy nagy hentelés vérzivataros perceiben társunk életereje a nullára csökken, nem kell félnünk, nem hal meg, csupán elterül ájultan a földön, miközben regenerálódik, és amint ismét kellő erő gyűlt fel benne, feláll, majd ama parancs szerint küzd tovább, amit legutoljára adtunk neki. Érdekesen fel lehet amúgy használni őket a főellenségek elleni küzdelemben, ezt ki fogjátok tapasztalni. Nagyon jól sikerültek azok a rejtvény jellegű terepek, ahol a két karakter egymást segítve tud csak továbbjutni – pl. a vékony termetű Jubei átjut ott, ahol Soki nem, majd megtalálja a módját annak, hogyan kerüljön át hozzá a híró, vagy Ohatsu át tudja robbantani azokat az egyes ajtókon található pecsétet, melyek máshogy nem lennének eltávolíthatóak.

Utunk során nagyon sok, démontól hemzsegő helyszínt járunk be, melyeken az ezzel a jelenséggel együtt járó tömegmészárlást fogjuk alkalmazni. A csata gyors ütemű, és könnyen irányítható, mely alapjainak elsajátításában van egy betanító rész a játék elején: az R1-es gombbal fogjuk be az ellenfelet, a Négyzettel döfünk, a Háromszöggel varázsolunk, a Körrel rúgunk, az L1-gyel védekezünk. A sztori előrehaladtával azonban rengeteg kombót fogunk megtanulni, és a képességeink is fejlődnek, mégpedig a kapott tapasztalati pontok szétosztásával – ezt minden egyéb akcióval együtt a Select gombbal előhívható panelen tudjuk megtenni. Hamarosan mágikus, illetve speciálisan megtisztító támadásokat, átalakuló mozdulatokat, kitérő manővereket fogunk végrehajtani, ám a legjobbak a kritikus lesújtások, vagyis amikor rögtön azután ütünk vissza, ahogy az ellenfél eltalál minket. Néhány zsúfolt csatajelenetben a kamera a *Final Fight: Streetwise-éhoz* hasonlóan rendetlenkedik, vagyis nem mutatja a kép alsó részét, ahol éppen ütjük-vágjuk az opponenset, de ez a hiba nem túl számottevő.

Ellenfeleink nemcsak dicséretesen változatosak, de nagyon jól néznek ki. Az alapellenség a kalapos Genma szamuráj, akiket tömeges voltuk miatt néhány kardcsapással elintézhetünk. Később találkozunk dárdás, illetve a nyilaikból tüzet kilövő íjász Genmákkal is, valamint óriási, már-már robotszerű, bunkós, vagy simán droid kinézetű formációkkal is. A főellenségek eleinte viszonylag könnyen lezúzhatók, de később egyik-másik annyira nagy kihívás, hogy a leküzdésük sokszor inkább türelem, mint ügyesség kérdése. Az az egy biztos, hogy jó taktika annyi életerő- és mágia szintet növelő tárgyat felhalmoznunk a sztori egy-egy szakaszát lezáró bosszra, amennyit csak tudunk, ha nem akarunk órákig szenvedni – még ha mindegyik megúszható lenne akár egyetlen karcolás nélkül is a legyőzésük stratégiáját kitanulva.

AHOGY A TERMINÁTORT, ÚGY A ROBOTZSARUT SEM LEHET KINYÍRNI

NYEREMÉNY-JÁTÉK
4. FORDULÓ

Sodoku számvarázslat

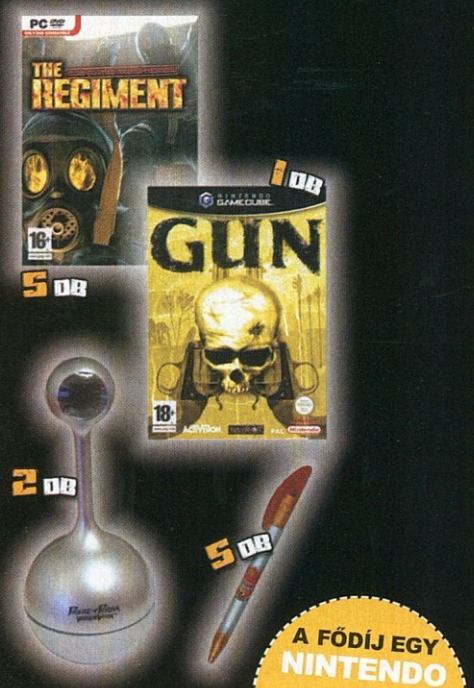
Minden sorban és oszlopban 1-9-ig vannak számok. Egy sorban ill. oszlopban mindegyik szám csak egyszer szerepelhet.
Nehezítés továbbá, hogy a 9*9-es mátrix fel van osztva 9db 3*3-as mátrixra, és ezekben is csak egyszer szerepelhet mindegyik szám.

8		1						
				1		4	2	3
					5		9	
1		9	6		4	3		
		6				5		
		4	1		2	6		9
	5		9					
6	2	8		7				
						2		6

A FELADVÁNY BEKÜLDŐI KÖZÖTT AZ ITT LÁTHATÓ NYEREMÉNYEKET SORSOLJUK KI. NINCS MÁS DOLGOTOK, MINT A MEGFEJTÉSEKET 2006 ÁPRILIS 15-IG ELKÜLDENI A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A 130. OLDALON TALÁLHATÓ KUPONNAL EGYÜTT (ÍRJÁTOK MEG MILYEN GÉPETEK VAN!).

CÍMÜNK: GAME MASTER 1325 Budapest, Pf.:315

A NYERTESEK NEVEIT A GAME MASTER KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTOK MEG!



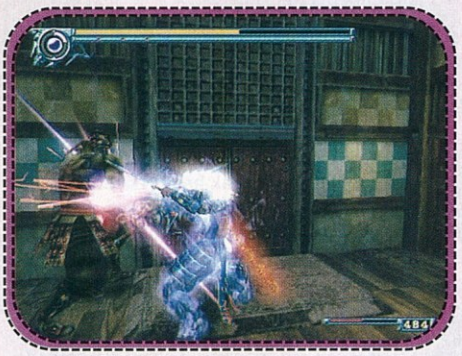
A FŐDÍJ EGY NINTENDO DS!

Lapozz a 4. oldalra a részletekért!

A nyereményjátékot támogatta:

AUTOMEX KFT
ECOBIT MULTIMÉDIA

A játékmenet másik részét képezik a – korábbi részekhez képest alacsonyabb számban előforduló – rejtvénymegoldó feladatok. Elég sok helyen fogunk kis, sárga színű ládikákra bukkanni, melyeket felnyitva különböző színű sorokat kell kiraknunk meghatározott számú forgatással. Értelemszerűen a hosszabb sorok nehezebbek, a rövidebbeket egy-kettőre meg lehet oldani. Ha győzedelmeskedünk, a doboz értékes tárggyal jutalmaz minket. Egyesekben különböző fegyvereket találunk, mások hasznos kiegészítőket vagy értékes tárgyakat rejtenek. A puzzle rész másik szegmensét a már korábban említett, két



karakterrel bejárható trükkös terepek jelentik, hiszen ott is elég sokat kell gondolkodni.
Érdekes kiegészítés a bátorsági próba, mellyel minden egyes szakaszon találkozunk. Ez azt jelenti, hogy megadott időn belül kell végezni egy-egy ellenféllel, vagy speciális mozdulatokat végrehajtani harc közben. A játék értékeli a teljesítményünket, és annak megfelelő értékű tárggyal jutalmaz.
Rengeteg itemet fogunk találni kalandozásunk során, melyek számát és tulajdonságait a leltárunkban ellenőrizhetjük. A fő csoportok:

Fegyverek (Weapons): pallosok, katanák, lőfegyverek, kesztyűk, rudak. Ezekből összesen 136 darab van. Például: Tűztánc névre keresztelt kard, Fekete Penge, Gleccserdal stb.

Felszerelés (Apparel): gyűrűk, nyakláncok, egyebek, összesen 103 darab. Legnagyobb részük általában valamilyen képességünket javítják vagy rontják néhány százalékkal. Például: Achát gyűrű, Sötét nyaklánc, Oni szeme.

Ellátmány (Supplies): innen használhatjuk az életerőnk és a mágiánk szintjének növelésére szolgáló tárgyakat, illetve a kombinálásra képes társaink is ezeket fogják ötvözni egymással. Ezekből is rendkívül sok, összesen 146 lelhető fel. Az életerő fokozására a Gyógyszer (Medicine) nevű, különböző hatóerővel megjelenő tárgy szolgál, a mágia erősítésére pedig a hasonló tulajdonságokkal bíró Oni gyógyszer (Oni Med). Persze ezek kombinálása is előfordul, például a Titokzatos gyógyszer (Secret Med), mely mindkét csíkot fokozza. A különböző egyéb tárgyak, füvek, gombák pedig összekotyvasztásra várakoznak.

Egyéb (Other): itt foglalnak helyet azok a tekercsek, szövegek, melyeket az úton elhullajtva találunk, és értékes információkkal szolgálnak számunkra.

A játék során viszonylag sűrűn fordul elő a Varázstükör (Enchanted Mirror) nevű készség – a Kör gombbal közelítsük meg. Itt nyílik lehetőség tárgyaink fejlesztésére a vörös lelkek segítségével (Enchance Item), tapasztalati pontjaink alapján csiszolhatjuk képességeinket (Enhance Skill), és egyeseknél menthetjük a játékot. A pihenőhelyre mindig a fejezetek végén érkezünk el, ahol beszélgethetünk a többi karakterrel, regenerálódhatunk, illetve az utazásunk során gyűjtött aranyaknak köszönhetően vásárolhatunk. A kereskedőtől érdemes inkább gyógyszereket vásárolni, mert egyéb tárgyakat bőven fogunk találni az úton, az éltető szerek viszont gyorsan fogynak, és nagy szükség van rájuk a főellenségeknél.

GRAFIKA ÉS ZENE

A játék 3D-s motorját használó, látványos jelenetek, nagyszerű és sűrűn előforduló videók, valamint a gyors és gördülékeny frame arány jelentik a szimfónia alaphangját. A helyszínek javarészt gyönyörűek és hangulatosak, főleg a szabad ég alattiak. A karakterek öltözete életszerű és színes, még ha olykor nevetséges is, mint például Minokichi vagy Roberto esetében. Az ellenfelek is szépen kidolgozottak, és változatosak. A kamera szerencsére legnagyobbrészt vízszintes irányban mozgatható, bár vannak olyan helyek is, ahol rögzített. Egészében véve a grafika (meg a játékmenet is) engem a nagyszerű *God of War* című játékra emlékeztet, bár a *Dawn of Dreams* környezetének élei eléggé pixelesek Kratos kalandjainak átlag kinézetéhez képest.
Ami a szinkront illeti, az angol verzióban észrevehető az ajakmozgások összehangolásának hiánya, illetve a karakterek egyáltalán nem mozgatják a szájukat, amikor a videókon kívül – például a fejezeteken belüli rövid beszélgetéseik során, vagy a pihenőhelyen – kommunikálnak egymással.

A hang szintén nagyszerű: az egész játékot végigkíséri egy pörgős zenekészlet, mely lépést tart az akcióval, és hatékonyan hangsúlyozza az aktuális témát, illetve hangulatot. Nekem ugyan annyira nem tetszett az ellenfelek bucira verése közben felcsendülő, erősen technós és meglehetősen a *Devil May Cry* egyes betéteire emlékeztető zene, ám a nyugodtabbak igazán fülbemászóak, és kellően keletiesek.

END OF DREAMS

A fentiek szellemében az Onimusha-széria negyedik tagja biztosan vette az akadályokat. Nagyon sok van benne abból, ami miatt a rajongók a korábbi trilógiát megszerették. A teljesen új történet miatt a sorozattal csak most ismerkedők számára sem lesz idegen; biztos vagyok benne, hogy a pici hibákkal együtt is nemcsak az Onimusha-hívők, hanem a kultusz új hódolóinak tetszeni fog a *Dawn of Dreams.*

Sybilla

\+ ASOROZAT A HEGYEDIK RÉSSZEL SEM ERŐTLENEDETT EL.
\- PIXELES ÉLEK, OLYKOR KEZELHETETLEN KAMERA.
■ SHADOW OF ROME - 82%
▼ EXTRÁK: VÉGIGJÁTSZÁS UTÁN MEGNYÍLIK AZ ARÉNA.

VÉR FAKTOR: ●●●○○ HUMOR FAKTOR: ●●○○○ IDŐ FAKTOR: ●●●○○

8

Húsvéti meglepetésárak a Gamecity-nél!

SONY PSTwo alapgép

34990

PS2 8MB memocard
+Castlevania Curse of Darkness

7990

SONY PSP value pack

44990

SONY PSP giga pack

54990

Xbox 360 Core szett

64990

Xbox 360 Premium szett

94990

Xbox
alapgép
+King Kong

37990

Nintendo DS alapgép
+Nintendogs szoftver

34990

Bruttó árak, az árváltoztatás jogát fenntatjuk! Az itt megjelentetett árak 2006 április 30-ig, vagy a készlet erejéig érvényesek!

Nintendo Gamecube alapgép
(használt/felújított készülék)

14990

Használt, üzemképtelen PS2 gépedet megvásároljuk!

Expressz Playstation javítás!

PS2 fejcsere 1 nap alatt 12000 Ft-tól!

Csomagküldő szolgálat!

Játékváros - Game City 1139 Bp, Gömb u. 34.

Tel: 06-30-9424-650 (10-16-ig) Nyitva: H-P 10-16

Web: www.gamecity.hu

SUPER PRINCESS PEACH

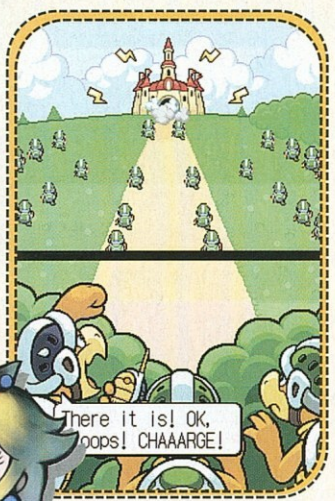
- NINTENDO
- NINTENDO
- WWW.SUPERPRINCESSPEACH.COM
- 2006. FEBRUÁR 27.
- TESZTPLATFORM: NDS

IDEÁLIS ARRA, HOGY LEKÖSSE A BARÁTNŐKET ADDIG, AMÍG A SRÁCAIK A "KOMOLY" FIÚS TEENDŐIKKEL FOGLALKOZNAK...

SPOILER FAKTOR

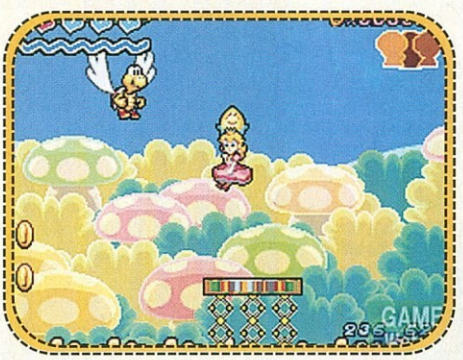
Elvárások: „ha már lúd, legyen kövér…" – nem ez lenne az első olyan DS program, amely az erősebbik és a gyengébbik nemet is egyaránt a konzol képernyője elé tudja szegezni – egy Princess Peach egy DS Lite-tal karöltve igazi ajándék lehet bármilyen alkalomra!

„Vajon Barack királykisasszony felébredve a csipkerózsika álmából (amibe még a Super Marios Bros 2. után csöppent), képes nagyszerű kalandtúrára hívni a játékost? A válasz egyértelmű igen, ugyanis a most debütáló Super Princess Peach krónikái szerint remekül teljesítette a feladatot."



Amikor a Nintendo az 1985-ös Super Marios Bros.-szal megalapította, majd későbbiekben kultikus magasságokba emelte a Gomba Királyság történetét, előre sikerült megfelelő táptalajt kreálnia a későbbi platformjátékainak. Bár a birodalom csillagfényeként tündöklő hősnő legtöbbször passzív szereplője volt a Bowser csatlósaival vívott csatáknak, néhányszor azért kivette az oroszlánrészt a feladatokból (bizony, anno a Super Mario Bros 2-ben játszható karakterként, a Super Mario Bros 3-ban pedig hű segítőként mutatkozott Mario oldalán).

Most, hogy kedvenc vízvezeték-szerelőnk és társa, az örökké aggódó Luigi jól megérdemelt szabadságukat töltik a tengerparton, senki más nem jelentkezett az elveszett Toadok megmentésére. Princess Peach kapva az alkalmon, hogy kicsit világot láthat, rögvest nekivágott a kalandoknak. Egy meseszerű világba kalauzolja a játékost, ahol az a feladat, hogy



az egyes szinteken elveszett Toadokat megkeresve pénzeket gyűjtögessen, platformokon ugráljon, az érintőképernyő segítségével megoldja a logikai feladványokat, és eltegye láb alól az imádnivaló kétfogú katonákat. Ehhez mágikus esernyője lesz segítségül, amellyel nem csak fejbe kólintani, hanem leütni és eldobni is képes a ravasz teknőcöket, mi több: az ereszkedés mellett különböző energiákat gyűjthet belőlük, amikkel kedélyállapotát tudja befolyásolni. Az érintőképernyőn megjelenő négy „közérzet" jelzővel alaposan át tudjuk rendezni Peach helyzetét: ha hősnőnknek jó kedve van, táncra perdül és repülni képes, ha mérges, akkor felperzseli a fahidakat, és szemével meggyújtja a lámpásokat, s ha sírósra veszi a figurát, akkor a könnyeivel képes növekedésre fakasztani a növényeket, különös tekintettel az égig érő paszulyokra. Természetesen az „emotion" energia nem véges, így a játékosnak kell gondoskodnia arról, hol és mikor, melyik kedélyállapotba billenti a kis Barackot. Sejthető, hogy ez a játék a fiatalabb korosztályt, azon belül is főleg a lányokat célozza meg játszi könnyedségével, amelyhez egyszerű feladatok és igazi Mario hangulat társul. Nem vagyok benne biztos, hogy eredetileg DS produkció lett volna belőle, hiszen a mini-játékokon kívül vajmi kevés alkalommal használjuk pl. az érintőképernyőt. Azonban az mindenképp a DS mellett szól, hogy az erősebb hardverrel a Nintendo belsős fejlesztőcsapata végre szabadjára engedhette a gondolatait, és egy minden tekintetben kifogástalan produktumot sikerült tető alá hozniuk. Egyrészt nagyszerűen eltaláltak egy könnyen teljesíthető, mégis szórakoztató „lányos" programocskát, másrészt kamatoztatták azt a tudást, amit a platformjátékok több évtizedes fejlesztése alatt szereztek. Ha szembe kerülsz vele, mindenképp próbáld ki – ideális arra, hogy lekösse a barátnőket addig, amíg a srácaik a „komoly" fiús teendőikkel foglalkoznak…

Stinger

PRINCESS PEACH

Úgy tűnik, hogy Barack kisasszony valamiféle fiatalító kúrát folytat, ugyanis az 1982-es bemutatkozása óta egy fikarcnyit sem öregedett. Túl van legalább húsz elrabláson, más világokban és dimenziókban játszódó kalandokon, egy fél emberöltős évfordulón, és még mindig olyan ártatlan, mint egy ma született bárány. Mariónak igencsak igyekeznie kell, hogy szíve hölgyét megszerezze, mert ha nem, megteszik helyette mások. El lehet képzelni, hogy ha a kézzel született rajzok (lsd. képünk) ilyen portfoliót alkotnak Miss Peach-ről, a hentai művészek milyen fantáziával lehetnek megáldva…

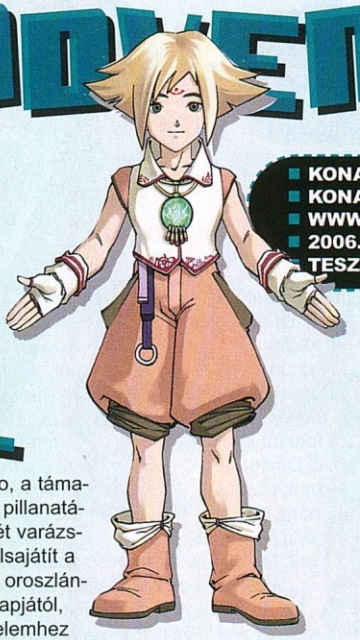
+ VÉGRE PEACH HERCEGNŐ IS FŐSZEREPHEZ JUT
- AZ ÉRINTŐKÉPERNYŐT NEM IGAZÁN KELL HASZNÁLNI
▼ SUPER MARIO 64 DS - 86%
● EXTRA: MINIJÁTÉKOK

VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

7

DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

TAO'S ADVENTURE: CURSE OF THE DEMON SEAL



- KONAMI
- KONAMI
- WWW.KONAMI.COM/GS/GAMEINFO.PHP?ID=172&PID=8
- 2006. MÁRCIUS 21.
- TESZTPLATFORM: NDS

■ EGY SZÉP GRAFIKÁVAL, 3D-S MODELLEKKEL, ARANYOS KARAKTEREKKEL ÉS CSATTANÓKKAL MEGSPÉKELT PROGRAM ÉRKEZIK MÁRCIUSBAN.

SPOILER FAKTOR

A Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal tipikus szerepjáték-stílusjegyeket hordoz magán. A fiatal hős elindul, hogy világmegmentő tervei árnyékában kiszabadítsa szeretteit a fogságból, mialatt a játékos a kezdeti varázslótanonc-figurából rettegett varázslót faraghat.

A játék központi helyszínét adó piactéren eltemozog. Tao, a támadás utolsó pillanatában egy-két varázsigét még elsajátít a gyermekét oroszlánként védő apjától, de a győzelemhez esélyt csak a fővárosban fellelhető ritka és mágikus képességekkel rendelkező démontojás jelenthet számára. Az átkot csak ezzel a tojással oldhatja fel, és csak abban az esetben, ha holdtöltéig sikerül lóhalálában visszaérnie a faluba – máskülönben örökre kősivataggá válik a világ, benne Tao családjával és az emberiséggel együtt…

Taónak majd' negyven helyszínen kell megvívnia a csatáját a győzelemig, ahol változatos és különleges technikát igénylő ellenfelekkel hozza össze a sors. Zelda-szerű játékmenetre gondoljatok, amit körökre osztott, RPG-be illő összecsapások, és változatos mágiarendszer tarkít majd. Mivel Tao csak a kézzel történő varázsláshoz ért, ezért csak a levegőbe rajzolva tudja érvényesíteni akaratát. Ha egy varázsigét megtanul, későbbi kijátszásához minden esetben a stylus segítségével meg kell rajzolnunk a figurát és benyomni a megfelelő gombkombinációt – a D-pad itt csupán csak a karakter mozgatásáért felelős. Jó, hogy a készítők teljes egészében kihasználják az alsó képernyő előnyeit: a párbeszédek, a logikai feladványok, a kalandozás és a varázslás is a touch pad-en keresztül történik, ugyanúgy, mint a vásárlás és a kereskedés egyes mozzanatai is.

Az egyes varázslatokhoz az öt alapelem valamelyike szükséges: értelemszerűen eltérő hatást is produkálnak, így pl. a tűz és a föld-alapú támadások az ellenfél sebzéséhez, míg a víz és a villámlás a gyógyításhoz és a teleportáláshoz nyújtanak segítséget.

Lényegében egy szép grafikával, 3D-s modellekkel, aranyos karakterekkel és csattanókkal megspékelt program érkezik márciusban, amely hosszas szórakozást nyújt majd a Mario & Luigi: Partners in Time mellett a DS tulajdonosoknak. Bár kétségkívül e nélkül is erős lesz a tavaszi DS felhozatal, a Tao's Adventure igenis helyet kaphat a beszerzendő játékok listáján.

Stinger

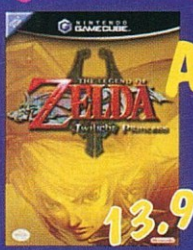
■ DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

aggódik, amikor a messzi földről érkező szörnyűségek feltűnnek a horizonton. Hősünknek szemvillanásnyi ideje sem marad: a betolakodók kővé változtatnak mindent, ami csak él és

+ SZÉP GRAFIKA, SZTORI, LOGIKAI FELADVÁNYOK EGY LEVEGŐVEL NEHÉZ KIMONDANI A JÁTÉK CÍMÉT :)
- THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP - 86%
▪ EXTRA: -

VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

8

Game Park videojátékok
Rád vár az ország legnagyobb Nintendo választéka!!

A JÁTÉK. 13.900.- Akarod?
www.gamepark.hu e-mail: vinzol@axelero.hu

Bp. VII. Thököly út 2. Arzenál üzletház fsz. (A Keleti PU.-nál) Ny: H-P:10-19 Szo:10-14 T:321-4037, T: 30/ 7439-574
Game Park videojátékok
Bp. XVII. Berky Lili u.36. (A Pesti út mellett, a Kucorgó térnél) Ny: H-P:12-19 Szo:09-15 T:258-7809, 30/ 9422-558
KÖZPONTI INFO: 06/30/5544-237, FAX: 258-7807

DAXTER

- READY AT DAWN
- SCEE
- WWW.US.PLAYSTATION.COM/OGS.ASPX?ID=UCUS-98618
- 2006. ÁPRILIS 14.
- TESZTPLATFORM: PSP

Minden nagy hős mögött egy nő áll. Ha mégsem, hát legalább egy ügyes, leleményes, de legalábbis vicces társ. Egy társ, aki többnyire a háttérben marad, akinek sokszor a nevét sem tudjuk. Egy társ, aki általában többre lenne érdemes… Bár Daxter részt vett a nagy Jak minden kalandjában, és fontos szerepe volt Haven City megmentésében is, de eddig csak annyit tudtunk róla, hogy egy mitugrász, mókás, nagyszájú figura. Most azonban alaposan megismerhetjük, mert a kis semmirekellő végre egy játék címszereplőjévé avanzsált. Daxter – és főleg a játékot fejlesztő Ready at Dawn – meg is szolgálja a belé vetett bizalmat, a program jó nagy adag vért pumpál a manapság gyengélkedő platformer stílusba. A fejtörők nem túl nehezek, de nem is túl könnyűek, a poénok ülnek, a grafika változatos, szemet gyönyörködtető, és a zenei aláfestés is kiváló.

A sztori a Jak & Daxter befejezése után veszi fel a fonalat, amikor is Dexter barátunk elindul, hogy megtalálja, és kiszabadítsa Jak-et. Egy kocsmában osztja az észt, amikor szájhősködésével magára vonja egy öreg rovarirtó figyelmét, akinek a vállalkozása éppen a csőd felé tart. Az öreg megkéri Daxtert, hogy dolgozzon neki, és persze segítsen kilábalni a jelenlegi szorult helyzetéből. A játék története innen indul, itt vesszük át Daxter irányítását. A munka igen csak kapóra jön, hiszen innentől kezdve bejárásunk lesz Haven City legrejtettebb zugaiba is, és az egyre nehezedő, és csavarosabb küldetések közben több esélyünk lesz Jak nyomára bukkanni, mintha folyamatosan csak a kocsmában időznénk. A játék során egyre hatásosabb fegyverek birtokába jutunk, és új, igazán ütős mozdulatokat, kombókat is elsajátíthatunk. Az utóbbihoz minijátékként is felfogható álom szekvenciákat kell végigjátszanunk, itt híres filmek – parodisztikusra hangolt – jeleneteiben kell helytállnunk. Számtalan járművet is igénybe vehetünk a küldetések során, robogóval száguldozhatunk Haven City utcáin, vagy különféle repülő járgányokkal szelhetjük a város körül elterülő területeket.

Egy szó, mint száz: kötelező darab, nem csak a Jak & Daxter univerzum rajongóinak.

\+ AZ ISMERT UNIVERZUM TOVÁBB BŐVÍTÉSE, NEM IS AKÁRHOGY
\- NEM SZERETHÉK SZŐRSZÁLAKAT HASOGATNI
■ MEDIEVIL: RESURRECTION - 8
▼ EXTRA: VICCES MINIJÁTÉKOK, FILMES UTALÁSOK

VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

9

SOCOM U.S. NAVY SEALS: FIRETEAM BRAVO

- ZIPPER INTERACTIVE
- SCEE
- WWW.US.PLAYSTATION.COM/OGS.ASPX?ID=UCUS-98615
- 2006. ÁPRILIS 21.
- TESZTPLATFORM: PSP

A nagytestvéren meglehetős sikerrel futó sorozat első PSP változata néhány percnyi játék után vegyes érzéseket keltett bennem. A grafika, a kezelhetőség, és úgy egészében véve a játék nem nyűgözött le túlzottan. Később rá kellett jönnöm, a Ghost Recon N-Gage változata óta túlságosan nagy előítélet alakult ki bennem a handheld platformokra írt taktikai akció játékok iránt. Amint ezt az előítéletet le tudtam győzni, újra nekivágtam, és hamarosan azt vettem észre, le sem tudom tenni a játékot.

Ugyan nem négy, csak két főből áll kis csapatunk, de maga az alapfelállás a szokásos. A küldetések előtt tanulmányozhatjuk a feladatainkat, megtekinthetjük a hírszerzés információit, a küldetés helyszínének térképét. Ezek után összeállíthatjuk embereink (Sandman és Lonestar) felszerelését, két-két fegyvert, és négy különféle eszközt aggathatunk fel rájuk. A fegyvereket érdemes a feladatnak megfelelően kiválasztani, külön konfigurálhatjuk is őket, különböző távcsöveket, és hangtompítókat is felszerelhetünk.
Ha ezzel megvagyunk, már kezdődhet is a küldetés. Igazán változatos feladatokat kell megoldanunk, az ellenség tartalékainak megsemmisítésétől kezdve a fogolyszabadításon át fontos iratok, információk megszerzéséig. Ha a küldetés feladatait teljesítettük, már csupán el kell jutnunk a pontra, ahonnan aztán továbbszállítanak minket a következő küldetés helyszínére. Persze a visszavonulás során újabb ellenfelek támadnak majd ránk, így aztán nem csupán a küldetés közben, de a feladatok teljesítése után sem lankadhat a figyelmünk. Az ellenfelek nem túlzottan okosak, de sok kellemetlen pillanatot okozhatnak nekünk, ha nem sikerül időben észrevenni őket. A küldetés teljesítése után részletes értékelést kapunk, külön jó pont, ha sikerült észrevétlennek maradnunk, és ha a társunkkal minél többet kommunikáltunk, és minél jobban összedolgoztunk a feladatok végrehajtása során.

A játékban tehát minden benne van, amit egy taktikai akciótól elvárhatunk, külön extra, hogy a PS2-es Socom 3 és a PSP-s Socom összekapcsolható, mindkét játékban előre haladva újabb speciális tartalmakat nyithatunk meg a másik platformon is. A játékban különböző többjátékos módokat is kipróbálhatunk, ezeket adhoc és infrastucture módban – tehát az interneten keresztül is játszhatjuk. Nem kiemelkedő, de kellemes grafika, és nagyon jól eltalált hangok teszik rá a pontot az i-re.

\+ IZGALMAS, VÁLTOZATOS KÜLDETÉSEK, IZGALOM A TETŐFOKON
\- BONYOLULT AZ IRÁNYÍTÁS, AZ AI LEHETNE KICSIT OKOSABB
■ GHOST RECON: JUNGLE STORM - 68%
▼ EXTRA: INFRASTRUKTÚRA MÓD

VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

8

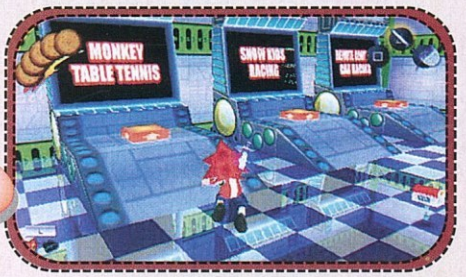
APE ESCAPE ON THE LOOSE

- SCEI
- SCEE
- WWW.US.PLAYSTATION.COM/CONTENT/OGS/UCUS-98609/SITE/
- 2006. MÁRCIUS 17.
- TESZTPLATFORM: PSP

A professzor éppen elkészült az időgépével, amikor a Specter, a majom megszerezte az öreg egyik találmányát, egy sisakot, ami felerősíti viselőjének intelligencia szintjét. Specter a sisak hatására mókás kis lényből hatalméhes szörnyeteggé változott, és majmok százait szabadította rá az emberiségre. A majmok persze rögtön megtalálták a professzor laboratóriumát, rabul ejtették az öreget, és beindították az időgépet. Pont ekkor érkezett meg a laboratóriumba Spike és Jake, akik a majmokkal együtt visszautaztak az időben, egészen az őskorig.

A múltbeli cselekedetek felboríthatják az idővonalat, és borzasztó következménnyel járhatnak, ezért hőseinkre vár a feladat, hogy a különféle időpontokban, és helyeken szétszóródott majmokat elfogják, mielőtt bármilyen galibát okozhatnának. Az első küldetés még aránylag könnyebb, három majmot kell elfognunk, ehhez segítségül egy kábító hatású ütőszerszámot, és egy speciális jóságot, úgynevezett „időhálót" használhatunk. Az utóbbi egy olyan eszköz, amivel nem csupán elfoghatjuk, de rögtön a megfelelő időbe is küldhetjük a majmokat. A küldetés után a prof laborjában találjuk magunkat, ami innentől kezdve afféle főhadiszállásként szolgál a majmok elleni harcban. Négy választási lehetőségünk van, elmenthetjük az aktuális állást, megtanulhatjuk az újabb és újabb fegyverek, eszközök használatát, megkezdhetjük a következő küldetést, illetve kipróbálhatjuk a számtalan minijáték egyikét. A minijátékokat csak akkor tudjuk kipróbálni, ha az elindításukhoz szükséges mennyiségű „Specter érmével" rendelkezünk. Ezeket az érméket a küldetések végigjátszása során tudjuk összegyűjteni. Ha tehát az összes minijátékokat ki szeretnénk próbálni, minden létező érmét össze kell gyűjtenünk, ez a trükk hivatott a játék szavatosságát növelni.

Az Ape Escape tehát alapvetően egy nem túl eredeti, nem túl szép, és nem is túl humoros



platform játék, amit csakis fiatalabb korosztálynak tudok ajánlani. A Daxter kipróbálása után a fiatalabbak mellett valószínűleg csak a nagyon kitartó játékosok teszik be a lemezt a PSP-be még egyszer.

\+ GYEREKEKNEK JÓ MÓKA LEHET
\- DE MÁSNAK NEM ANNYIRA
■ APE ACADEMY - 60%
▼ EXTRA: RENGETEG MINIJÁTÉK

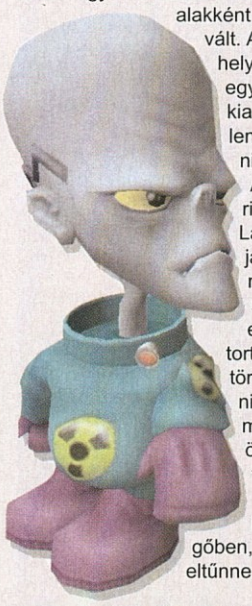
VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

5

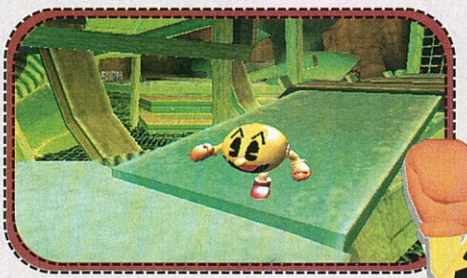
PAC MAN WORLD 3

- BLITZ GAMES
- NAMCO BANDAI
- WWW.NAMCO.COM/GAMES/PACMANWORLD3/
- 2006. ÁPRILIS 21.
- TESZTPLATFORM: PSP

Pac-Man 25 éves! Toru Iwatani kis sárga teremtménye számtalan játékban tűnt fel az elmúlt negyed évszázad alatt, és igazi kultikus alakként a pop-kultúra részévé vált. A Namcónál – nagyon helyesen – úgy gondolták, egy új Pac-Man játék kiadásával lehet a legillendőbben megemlékezni a jeles évfordulóról.



A játék története szerint Pac-Man – Pac-Land legismertebb lakója – éppen most ünnepli a huszonötödik szülinapját. Ám mielőtt elfújhatná a gyertyákat tortáján, furcsa dolgok történnek, Pac-Man eltűnik, majd egymás után megjelenik a város összes házának, és fájának tetején, majd egy pillanatig szimplán csak lebeg a levegőben, mielőtt aztán teljesen eltűnne, hogy végül egy furcsa, bűzös, földalatti barlangban jelenjen meg. Kiderül, hogy a történtekért haverja, Orson a felelős, aki meglepetésnek szánta a teleportációs bemutatót. Bár elsőre nem úgy tűnik, mégis hatalmas szerencse, hogy a meglepetés rosszul sült el, ugyanis csak



a történtek miatt derül fény egy Erwin nevezetű gonosz zseni még gonoszabb, a világ uralmának átvételét célzó tervére.
Miután átvesszük Pac-Man irányítását, megtanuljuk hősünk alapvető mozdulatait, a különféle támadásokat, és megtanuljuk, hogy a bogyók, és gyümölcsök gyűjtögetésével további extrákat szerezhetünk meg a játék során. Orson segítségével elindulunk felfelé, hogy eljussunk a felszínre, eközben persze szembe szállunk, és megküzdünk ocsmány szörnyetegekkel is. A platform játékok összes ismert elemével találkozunk, ügyességi, és logikai feladatokat oldunk meg, és így jutunk el az Erwin által megnyitott, a szellemek és a Pac-Land világa közötti átjárást biztosító kapuhoz. Innentől egyértelmű a dolgunk, meg kell küzdenünk a szellemekkel, és persze Erwinnel, hogy megmenthessük a szeretteinket, és a várost.

A játék izgalmasabb, szórakoztatóbb, látványosabb, és több kihívást nyújt, mint az Ape Escape, de meg sem közelíti a Daxter által – amúgy igen magasra rakott – lécet. Manapság elvárható, hogy az unásig ismert elemek mellett valami újat is becsempésszenek egy platform játék készítői, de ezt sajnos nem sikerült összehozni a Pac-Man World 3 esetében. Kár érte, egy kis plusz munkával igazán ütős játék lehetett volna.

\+ EREDETI PAC-MAN HANGULAT, TÖBB JÁTSZHATÓ SZEREPLŐ
\- MINIMÁLIS ÚJÍTÁS, ÖTLET
■ SUPER MARIO 64 DS - 86%
▼ EXTRA: EGY LEMEZ IS ELÉG A TÖBBJÁTÉKOS MÓKÁHOZ

VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

6

PC PS2 X-BOX GC X-BOX 360 PS3 GBA PSP DS

HOT TIPPS

110 Godzilla: Save the Earth
110 Empire Earth 2: Art of Supremacy
111 Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
111 Dead or Alive 4
112 Harvest Moon: A Wonderful Life
112 Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
113 25 to Life
113 Need for speed: Most Wanted
114 PS2 ARMAX kódok
115 Perfect Dark: Zero

CHEATS

TOVÁBBI CHEAT-EK, TRAINEREK: WWW.VEGIGJATSZAS.HU

PROJECT GOTHAM RACING 3

'Geometry Wars 1 és 2" minijáték megszerzése: Válaszd a 'view cars' opciót, majd járj körbe a garázsodban. Menj a hátsó részhez, ahol két extra játékot találsz, amelyeknek neve Geometry Wars 1 és 2.

Xbox Live gamer pontok:
Teljesítsd az alábbi feladatokat egyjátékos módban, hogy a feltüntetett mennyiségű Xbox Live Gamerscore pontot megszerezhesd.

Arcade Player – játszd végig a Geometry Wars 1 és 2 minijátékokat a garázsban (15 pont).
Bronze Champion – nyerd meg a bronz szint összes bajnokságát (50 pont).
Exotic Car Club – szerezd meg a következő járgányokat: McLaren F1 LM, Shelby GT 500, Ford GT-40 MK 1, Corvette ZR1, TVR Cerbera Speed Twelve, RUF CTR "Yellow Bird", Callaway Sledgehammer Twin Turbo (45 pont).
Ferrari Owners Club – szerezd meg az összes Ferrari modellt (45 pont).
Gold Champion – nyerd meg az arany szint összes bajnokságát (75 pont).
Gotham Hero – érd el, hogy bekerülj a Gotham TV adásába (30 pont).
Gotham TV Sports Fan – nézd a Gotham tévét tízszer és mentsd el egy verseny visszajátszását (15 pont).
Lamborghini Owners Club – szerezd meg az összes Lamborghini modellt (45 pont).
Online Professional – vegyél részt ötven versenyben, indulj elsőként, érj be utolsóként, nyerj meg három versenyt egymás után, legyen egy perfekt versenyed, és nyerd meg az összes pályát (60 pont).
Photographer – ments el egy képet minden városban (10 pont).
Platinum Champion – nyerd meg a platina szint összes bajnokságát (100 pont).
Pro Racer Badge – szerezz platina érmet kézi váltóval (60 pont).
Race Against The Clock – minden pályán indulj 'Race Against The Clock' módban (50 pont).
Rank 1 – szerezd meg az egyes számú besorolást (80 pont).
Rank 5 – szerezd meg az ötös számú besorolást (50 pont).
Rank 10 – szerezd meg a tízes számú besorolást (20 pont).
Silver Champion – nyerd meg az ezüst szint összes bajnokságát (60 pont).
Steel Champion – nyerd meg az acél szint összes bajnokságát (30 pont).
Track Builder – készíts, és ments el tíz pályát (10 pont).

GODZILLA: SAVE THE EARTH

A főmenüben nyomd le sorban az L2, ●, R2 gombokat, majd tartsd lenyomva őket, ezután engedd el őket ●, R2, L2 sorrendben. Ezután már be tudod vinni az alábbi csalások egyikét:

246518 – mester kód
659996 – az összes város megnyitása
525955 – az összes szörny megnyitása
975013 – az összes kihívás megnyitása
122574 – energia nem termelődik újra
532459 – plusz 100000 pont
667596 – plusz 150000 pont
750330 – plusz 200000 pont
536117 – az életpont újratermelődik
812304 – az épületek elpusztíthatatlanok
259565 – Player 1 – négyszeres sebzés
819342 – Player 1 – végtelen energia
531470 – Player 1 – láthatatlanság
338592 – Player 1 – sérthetetlenség
927281 – Player 2 – négyszeres sebzés
324511 – Player 2 – végtelen energia
118699 – Player 2 – láthatatlanság
259333 – Player 2 – sérthetetlenség
500494 – Player 3 – négyszeres sebzés
651417 – Player 3 – végtelen energia
507215 – Player 3 – láthatatlanság
953598 – Player 3 – sérthetetlenség
988551 – Player 4 – négyszeres sebzés
456719 – Player 4 – végtelen energia
198690 – Player 4 – láthatatlanság
485542 – Player 4 – sérthetetlenség
294206 – első galéria megnyitása
409014 – második galéria megnyitása

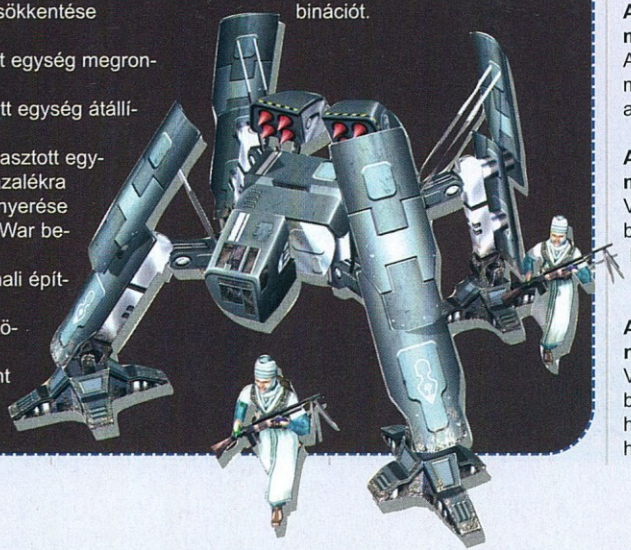
EMPIRE EARTH 2: ART OF SUPREMACY

Játék közben nyomd le az [ENTER] billentyűt a konzol megnyitásához, majd vidd be az alábbi kódok egyikét.

icheat – csalások engedélyezése
idontcheat – csalások letiltása
play god – God mód
loot – erőforrások növelése 10000 ponttal
taxes – erőforrások csökkentése 100 ponttal
punish – a kiválasztott egység megrongálása
convert – a kiválasztott egység átállítása a saját oldaladra
recharge me – a kiválasztott egység feltöltése 100 százalékra
win – a küldetés megnyerése
toggle fog – a Fog of War bekapcsolása
sea monkeys – azonnali építkezés bekapcsolása
epoch ↑ – átlépés a következő korszakba
give tech – a tech pont növelése 50 ponttal

FPS kijelzése
Játék közben nyomd le a [CTRL]+[ALT]+[SHIFT]+[F] billentyűkombinációt.

A játék verziószámának kijelzése:
Játék közben nyomd le a [CTRL]+[ALT]+[SHIFT]+[V] billentyűkombinációt.



WE LOVE KATAMARI

A 'memorial' opció megnyitása:
Teljesítsd a játékot (azzal, hogy végigviszed a 'dog's solar system' pályát). Ezzel a kóddal egy film-, és zenelejátszót is megnyithatsz.

A második bonusz film megnyitása:
A második bonusz film megnyitásához vidd végig a 'cousin collecting' pályát.

A készítők listáját tartalmazó pálya megnyitása:
Vidd végig a játékot, majd beszélj a sárga pólós lánynyal, hogy a pályát újrajátszhasd.

A 'Comet' pálya megnyitása:
Vidd végig a játékot, majd beszélj az asztronautával, hogy a pályát újrajátszhasd.

DEAD OR ALIVE 4

Ein megszerzése:
Hogy megszerezd Eint, játssz végig a Story módot Hitomi-val, és a játék végén győzd le Ein-t. Az átvezető animáció után egy felirat jelzi, hogy Ein is választhatóvá vált. Ez a változás a Story mód kivételével az összes módra hatással lesz – a rejtett karaktereknek természetesen nincsen történetük, ezért a Story módban csak mellékszereplők.

Gen Fu megszerzése:
Játszd végig a sztori módot Eliot-tal, az átvezető animáció után egy felirat jelzi majd, hogy Gen Fu is a választható karakterek közé került. Ez a változás a Story mód kivételével az összes módra hatással lesz – a rejtett karaktereknek természetesen nincsen történetük, ezért a Story módban csak mellékszereplők.

Helena megszerzése:
A Story módot játszd végig mind a tizenhat választható karakterrel, ezután Helena is választhatóvá válik – minden módban felhasználhatjuk majd.

Leon megszerzése:
Játszd végig a Story módot Zack-kel, hogy Leon is bekerüljön a választható karakterek közé. Story mód kivételével minden módban kiválaszthatod majd.

Spartan-458 megszerzése:
Játszd végig a Story módot Helenával, így a Story mód kivételével minden módban kiválaszthatod Spartan-458-at, a Halo karaktert.

Tengu megszerzése:
Teljesítsd a Tima Attack módot az összes karakterrel, beleértve a bonusz karakterekkel is.

Biolab Core pálya megnyitása:
Vidd végig a Story módot.

Nassau Station pálya megnyitása:
Vidd végig a Story módot Helenával, hogy megszerezd a Halo 2 első pályájához (hangár) hasonló Nassau Station pályát.

Tatami pálya megnyitása:
Szerezd meg az összes kosztümöt, és hangot, vidd végig a Story módot az összes karakterrel. Így megkapod a Tatami pályát, melynek nincsenek falai, és melynek talaját tatami matracok borítják.

Mozi mód megnyitása:
Vidd végig a Story módot.

Alternatív külsejű karakterek:
Az A lenyomásával válaszd ki a megfelelő karaktert, majd nyomd le az X, Y, vagy gombokat. Az A újbóli lenyomásával elindíthatod a meccset a kiválasztott alternatív külsejű karakterrel. Figyelem: nincs minden karakternek alternatív külseje.

Még nagyobb rugalmasság:
Ahogy az eddigi Dead or Alive játékokban, úgy ebben is működik a szokásos trükk, azaz, hogy a profil megalkotásakor megadhatod életkornak a bűvös 99-es számot. Így a női karakterek a szokásosnál is rugalmasabbak lesznek a játék során.

Alternatív kosztümök:
Vidd végig a Story módot, hogy megszerezd az aktuális karakter egyik alternatív kosztümjét. Ha a Story módot újra végigjátszod, megkapod az adott karakter következő alternatív kosztümjét.

Ayane C3, C4, C5, C6
Bass C3, C4
Bayman C3
Brad Wong C3
Christie C3, C4
Elliot C3, C4
Hayabusa C3, C4
Hayate C3, C4
Helena C3, C4 C5
Hitomi C3, C4, C5, C6, C7, C8
Jann Lee C3, C4
Kasumi C3, C4, C5, C6, C7
Kokoro C3, C4, C5, C6, C7
La Mariposa C3, C4, C5
Leifang C3, C4, C5, C6, C7
Tina C3, C4, C5
Zack C3, C4

A következő karakterek alternatív kosztümjét a Time Attack mód végigjátszásával szerezheted meg. Ha a Time Attack módot újra végigjátszod az adott karakterrel, megkapod a karakter következő alternatív kosztümjét.

Ein C3, C4
Genfu C3, C4
Leon C3, C4
Spartan-458 C3, C4, C5, C6, C7

A kommentátor hangjának megváltoztatása:
Az opciók között megtalálod a kommentátor hangjának beállításait. Ha további hangokat szeretnél megnyitni, lépj be 'sparring' módba, válaszd ki az 'exercise' opciót, és menj végig az 'extensive moves' listáján. Ha ezzel megvagy, az adott karakter hangja is bekerül a választható hangok közé. Ha meg szeretnéd szerezni Alpha-152 hangját is, Ein kivételével nyisd meg az összes karakter hangját.

INDEX

- 25 to Life
- Arena Football
- Black
- Carmen Sandiego: Secret of the Stolen Drums
- Dead or Alive 4
- Empire Earth 2: Art of Supremacy
- Godzilla: Save the Earth
- Harvest Moon: A Wonderful Life
- Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
- MX vs. ATV Unleashed
- Need for Speed: Most Wanted
- Perfect Dark: Zero
- Project Gotham Racing 3
- Rainbow Six: Lockdown
- Scaler
- Star Wars: Battlefront 2
- TOCA Race Driver 3
- We Love Katamari

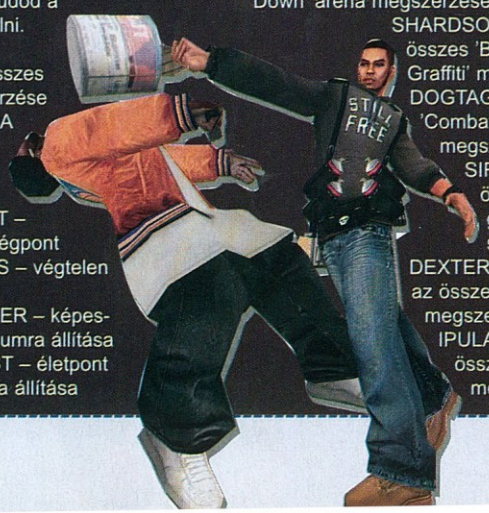
PS2 Armax kódok

- Black
- Dynasty Warriors 5 Xtreme Legends
- Ratchet Gladiator

MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

A főmenüből elindulva válaszd ki az 'Options' > 'Codes' opciót. Ezután vidd be az alábbi csalások egyikét. A kód újbóli bevitelével tudod a csalást kikapcsolni.

NINESIX – az összes legenda megszerzése
GRANDMACELIA – az összes iPod nóta megszerzése
FLIPTHESCRIPT – végtelen képességpont
MARCUSECKOS – végtelen életpont
VANCEDALLISTER – képesség mérő maximumra állítása
BABYLONTRUST – életpont mérő maximumra állítása
STATEYOURNAME – az összes 'Beat Down' karakter megszerzése
WORKBITCHES – az összes 'Beat Down' aréna megszerzése
SHARDSOFGLASS – az összes 'Black Book Graffiti' megszerzése
DOGTAGS – az összes 'Combat upgrades' megszerzése
SIRULLY – az összes koncept grafika megszerzése
DEXTERCROWLEY – az összes átvezető film megszerzése
IPULATOR – az összes pálya megnyitása



A 'Cousin Collecting' pálya megnyitása:
Találd meg az összes rokont, majd beszélj a sárga pólós fiúval, hogy a pályát újrajátszhasd.

A 'Million Roses' pálya megnyitása:
Vidd végig a 'cousin collecting' pályát, majd beszélj a rózsával, hogy a pályát újrajátszhasd.

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

God mód:
Pauzáld a játékot (egyjátékos módban), majd vidd be a ↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ←, → kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlésével tudod a csalást deaktiválni.

Végtelen lőszer:
Pauzáld a játékot (egyjátékos módban), majd vidd be a ↑, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, → kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlésével tudod a csalást deaktiválni.

Pálya kiválasztása:
Pauzáld a játékot (egyjátékos módban), majd vidd be a ■, ●, ■, ● kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.

Gyengébb ellenfelek:
Pauzáld a játékot (egyjátékos módban), majd vidd be a ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ← kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlésével tudod a csalást deaktiválni.

A HUD eltüntetése:
Pauzáld a játékot (egyjátékos vagy többjátékos módban), majd vidd be a ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↑, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ←, → kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlésével tudod a csalást deaktiválni.

HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE

A lovad szólítása:
Amikor az R gombot kétszer lenyomod, egy két dallamból álló füttyszerű hangot hallasz. Ezzel a füttyel szinte bárhonnan visszahívhatod a lovad, még akkor is, ha az éppen a farm határain kívül van. A trükk akkor is működik, ha a házadon kívül vagy, és a lovad a pajtában van.

'Heart Rates' növelése:
Celia:
Tavasszal mindennap adj Celianak 'Goddess Drop' virágot, így tavasz végén, nyár elején Nik, Nak és Fak ad majd egy kék tollat. A ráta úgy is növelhető, ha magokat csakis és egyedül tőle vásárolsz a játék során.

Muffy:
Adj Muffy-nak virágot és tejet, mindkettőt el fogja fogadni. Ha mindennap iszol a bárjában egyszer-kétszer, az szintén növeli majd a rátát.

Nami:
Tavasszal, nyáron, ősszel és télen menj mindennap a romokhoz, és bármit találsz ott, azt add Nami-nak. Nami emellett szereti a magokat, és a recepteket is.

Átvezető animációk, és dolgok, amiket a lányok szeretnek:
Celia: a ráta legyen egy szív, ezután menj Vesta házába. Távozz, amikor Celia odakinn lesz. Ezzel eljutsz az átvezetőhöz, ahol Celia a farmról kérdezősködik majd.

Celia: a ráta legyen két szív, ezután dél körül hagyd el a házad. Ezzel eljutsz egy újabb átvezetőhöz.

Celia: a ráta legyen három szív. Menj Vesta házába, amikor Celis is ott van, illetve Vesta és Marlin a raktárhelységben tartózkodik. Ezzel egy vásárló körutas átvezetőhöz jutsz el.

Celia: a ráta legyen három szív. Menj Celia házához, amikor ő is ott tartózkodik. Ezzel egy átvezetőhöz jutsz, ahol Celia elvisz egy forráshoz.

Celia: a ráta legyen négy szív. Menj Vesta házába, amikor Celia, Vesta és Marlin is ott tartózkodik. Arról vitatkoznak majd, hogy Celia-nak meg kellene házasodnia.

Celia: a ráta legyen négy szív. A házad reggel hatkor hagyd el. Ezzel egy olyan átvezetőhöz jutsz, ahol Celia szerelmet vall majd.

Muffy: a ráta legyen egy szív. Hagyd el a házad dél körül, ekkor egy átvezetőhüz jutsz, amiben Muffy és a kutyád játssza majd a főszerepet.

Muffy: a ráta legyen két szív. Menj a bárba estefelé, ekkor egy átvezetőhöz jutsz, amiben Muffy, és a törött edények szerepelnek majd.

Muffy: a ráta legyen három szív. A házad dél körül hagyd el, ekkor Muffy egy eskövőről mesél majd.

Muffy: a ráta legyen négy szív. Este 6-8 körül mend aludni. Ekkor megjelenik Muffy, és arról mesél majd, hogy valaki követi.

Muffy: a ráta legyen négy szív. A bárba dél körül menj, ekkor Muffyval randizni fogtok.

Nami: a ráta legyen egy szív. A házat dél körül hagyd majd el.

Nami: a ráta legyen két szív. Akkor menj majd a bárba, ha Nami, Muffy és Griffin is ott tartózkodik majd.

Nami: a ráta legyen három szív. Este nyolc körül menj majd haza.

Nami: a ráta legyen négy szív. Az Inner Inn-be este 10 körül menj majd.

Nami: a ráta legyen négy szív. Az Inn-be tél végén menj majd.

Celia kedvencei: Goddess Drop virágok

Muffy kedvencei: virágok és tej

Nami kedvencei: kőzetek, agyagszobrok, főzés, magok, kék virágok, és dinnyék.

Lelassított hangok:
Pauzáld a játékot (egyjátékos módban), majd vidd be a ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↓, ↓, ←, → kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlésével tudod a csalást deaktiválni.

Jedi/Wampa találati effektek:
Pauzáld a játékot (egyjátékos módban), majd vidd be a ↑, ↓, ←, ↓, ←, → kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlésével tudod a csalást deaktiválni.

MX VS. ATV UNLEASHED

Az alábbi kódok beviteléhez válaszd ki az 'Options' menüben található 'Cheat Codes' opciót.
TOOLAZY – minden megszerzése
BigBore – az 500cc motor osztály megnyitása
MiniMoto – az 50cc motor osztály megnyitása
Couches – az összes ATV megszerzése
LeadFoot – az összes 'Machines Challenge' pálya megnyitása
Brapp – az összes motor megszerzése
NotMoto – az összes 'Open Class' pálya megnyitása
PitPass – az összes pálya megnyitása
HuckIt – az összes 'Freestyle' pálya megnyitása
GoOutside – az összes 'National' pálya megnyitása
IAMTOOGOOD – a 'Pro Physics' megszerzése
Wannabe – az összes 'Pro Rider' megszerzése
GoInside – az összes 'Supercross' pálya megszerzése
BrokeAsAJoke – 1 millió vásárlásra elkölthető pont
Wardrobe – az összes felszerelés megnyitása
ThrowLe – az összes kihívás megnyitása

RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Játék közben nyomd le a '~' vagy a '`' gombot a konzol megnyitásához, majd vidd be az alábbi kódok egyikét:
god – God mód
boom – rázkódó képernyő
Listcmds – összes kód kilistázása

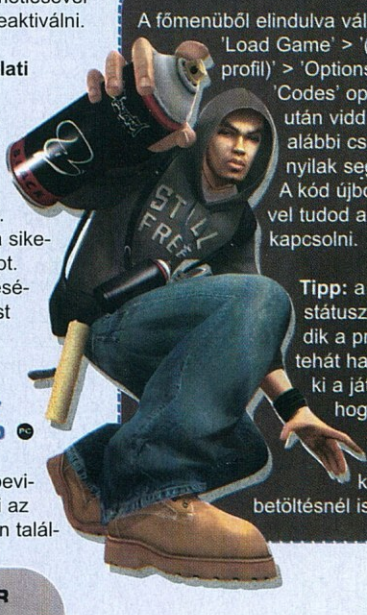
SW: BATTLEFRONT 2

God mód:
Pauzáld a játékot (egyjátékos módban), majd vidd be a ↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ←, → kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlésével tudod a csalást deaktiválni.

Végtelen lőszer:
Pauzáld a játékot (egyjátékos módban), majd vidd be a ↑, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, → kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlésével tudod a csalást deaktiválni.

MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

A főmenüből elindulva válaszd ki a 'Load Game' > '(bármelyik profil)' > 'Options' > 'Codes' opciót. Ezután vidd be az alábbi csalásokat a nyilak segítségével. A kód újbóli beviteléével tudod a csalást kikapcsolni.



Tipp: a csalások státusza elmentődik a profilodban, tehát ha úgy lépsz ki a játékból, hogy a csalás aktív, akkor a legközelebbi betöltésnél is aktív lesz, egészen addig, amíg a csalást le nem tiltod. Az összes eszköz, tárgy, amit a csalással szereztél meg, eltűnik, amint a csalást letiltod, kivéve, ha azt már amúgy is megszerezted a játék során.

NINESIX – az összes legenda megszerzése
GRANDMACELIA – az összes iPod nóta megszerzése
FLIPTHESCRIPT – végtelen képességpont
MARCUSECKOS – végtelen életpont
VANCEDALLISTER – képesség mérő maximumra állítása
BABYLONTRUST – életpont mérő maximumra állítása
STATEYOURNAME – az összes 'Beat Down' karakter megszerzése
WORKBITCHES – az összes 'Beat Down' aréna megszerzése
SHARDSOFGLASS – az összes Black Book Graffiti' megszerzése
DOGTAGS – az összes 'Combat upgrades' megszerzése
SIRULLY – az összes koncept grafika megszerzése
DEXTERCROWLEY – az összes átvezető film megszerzése
IPULATOR – az összes pálya megnyitása

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

One Stop Shop jelző:
A „Press Start" képernyőn vidd be a ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓ kombinációt. A karrier módban ekkor megjelenik egy speciális jelzőm, amely a 'One Stop Shop' hátsó szobáját jelzi, illetve ide enged bejárást. Ez a kód egy karriermódban indított játékban csak egyszer használható.

Porsche Cayman megszerzése:
A „Press Start" képernyőn vidd be a L, R, R, R, →, ←, →, ↓ kombinációt.

Castrol Ford GT megszerzése:
A „Press Start" képernyőn vidd be a ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, → kombinációt.

Unlock Castrol Syntec Ford GT:
A „Press Start" képernyőn vidd be a ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓ kombinációt.

A Burger King kihívás megszerzése:
A „Press Start" képernyőn vidd be a ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, → kombinációt.

Bonusz 10000 dollár:
Ha a vincseszteren található egy Need for Speed Underground mentés, a prológ után kapsz 10000 dollár bonuszt.

További járgányok megszerzése:
Győzd le az alábbi Blacklist górét, hogy megnyerd az adott autót.

Aston Martin DB9: Blacklist Boss 7
Audi A3 3.2 Quattro: Blacklist Boss 15
Audi A4 3.2 FSI Quattro: Blacklist Boss 14
Audi TT 3.2 Quattro: Blacklist Boss 15
BMW GTR (Race változat): Blacklist Boss 1
Cadillac CTS: Blacklist Boss 12
Corvette C6: Blacklist Boss 5
Corvette C6.R: teljesítsd 100 százalékosan a játékot
Dodge Viper SRT 10: Blacklist Boss 6
Ford GT: Blacklist Boss 4
Lamborghini Gallardo: Blacklist Boss 6
Lamborghini Murcielago: Blacklist Boss 4
Lotus Elise: Blacklist Boss 8
Mazda RX-7: Blacklist Boss 9
Mazda RX-8: Blacklist Boss 12
Mercedes-Benz CLK 500: Blacklist Boss 8
Renault Clio V6: Blacklist Boss 13
Mercedes-Benz SL 500: Blacklist Boss 11
Mercedes-Benz SLR McLaren: Blacklist Boss 3
Mitsubishi Eclipse: Blacklist Boss 14
Mitsubishi Lancer Evolution VIII: Blacklist Boss 11
Mustang GT: Blacklist Boss 12
Pontiac GTO: Blacklist Boss 10
Porsche 911 Carrera S: Blacklist Boss 7
Porsche 911 Turbo S: Blacklist Boss 5
Porsche Carrera GT: Blacklist Boss 3
Porsche Cayman S: Blacklist Boss 10
Subaru Impreza WRX STi: Blacklist Boss 9
Toyota Supera: Blacklist Boss 13
Vauxhall Monaro VXR: Blacklist Boss 10

Xbox Live gamer pontok:
Teljesítsd az alábbi feladatokat egyjátékos módban, hogy a feltüntetett mennyiségű Xbox Live Gamerscore pontot megszerezhesd.

Clarence Callahan "Razor" (350 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 1-et
Eugene James "Earl" (25 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 9-et
Hector Domingo "Ming" (25 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 6-ot
Ho Seun "Sonny" (10 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 15-öt
Isabel Diaz "Izzy" (10 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 12-öt
Jade Barrett "Jewels" (25 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 8-at
Joe Vega "JV" (85 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 4-et
Karl Smit "Baron" (25 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 10-et
Kira "Kaze" Nakazato (25 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 7-et
Lou Park "Big Lou" (25 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 11-et
Ronald McCrea "Ronnie" (100 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 3-at
Toru Sato "Bull" (200 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 2-öt
Victor Vasquez "Vic" (10 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 13-at
Vince Kilic "Taz" (10 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 14-et
Wes Allen "Webster" (75 pont) legyőzése: üsd ki a Blacklist Boss 5-öt

Pálya kiválasztása:
Pauzáld a játékot (egyjátékos módban), majd vidd be az X, Y, X, Y kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.

Gyengébb ellenfelek:
Pauzáld a játékot (egyjátékos módban), majd vidd be a ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ← kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlésével tudod a csalást deaktiválni.

A HUD eltüntetése:
Pauzáld a játékot (egyjátékos vagy többjátékos módban), majd vidd be a ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↑, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ←, → kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlésével tudod a csalást deaktiválni.

Lelassított hangok:
Pauzáld a játékot (egyjátékos módban), majd vidd be a ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↓, ↓, ←, → kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot. A kód megismétlésével tudod a csalást deaktiválni.

SCALER

Végtelen élet:
A hang beállításoknál vidd be az R, L, R, L, Y, Y, X, X, R, X kombinációt.

200000 'Klookie':
A hang beállításoknál vidd be az L, L,R, R, Y, X, Y kombinációt.

Végtelen számú elektronikus bomba:
A hang beállításoknál vidd be az R, R, L, L, Y, Y, X kombinációt.

CARMEN SANDIEGO: SECRET OF THE STOLEN DRUMS

A főellenségek legyőzéséhez:
Air: amikor nem támad, lődd a három kört.

Earth: akkor támadd, amikor az arcai vörös színűre változnak. Amikor szétesik, nyírd ki a kilenc csatlósát.

Fire: a támadások között állj a célzó körbe, és lődd szét a célpontokat a feje mögött. Amikor lezuhan, lődd tovább a fejeit, amíg mindkettő felrobban.

BLACK

Ezüst fegyverek:
Vidd végig a játékot normal vagy hard nehézségi fokozaton. Ezután az összes fegyveredből ezüst változattal játszhatsz tovább, melyekhez ráadásul végtelen lőszert is kapsz majd,

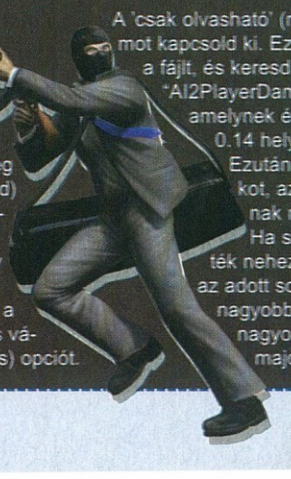
BFG (M249 SAW) megszerzése a City Streets pályán:
Profil névként az 5SQQ-5THA-ZFFV-7XEV kódot add meg. Miután a "Done" gombot lenyomtad, bevihetsz azt a profil nevet, amit amúgy használni szoktál.

25 TO LIFE

PC

Tipp: a csalás aktiválásához bele kell nyúlni a játék egyik fájljába. Mielőtt ezt megtennéd, csinálj egy biztonsági másolatot az adott fájlról.

A csalás aktiválásához nyisd meg szövegszerkesztővel (pl. notepad) a játék elején kiválasztott nehézségi fokozatnak megfelelő fájlt (easy fokozat > easy.var), amely a "25 to life\data\var" könyvtárban található. Mielőtt megnyitod a fájlt, jobb gombbal kattints rá, és válaszd a tulajdonságok (properties) opciót. A 'csak olvasható' (read-only) attribútumot kapcsold ki. Ezután nyisd meg a fájlt, és keresd meg a "AI2PlayerDamage 0.14" sort, amelynek értékét állítsd 0-ra a 0.14 helyett. Mentsd el a fájlt. Ezután, ha elindítod a játékot, az ellenfelek nem tudnak majd megsebezni. Ha szeretnéd, hogy a játék nehezebbé váljon, akkor az adott sorhoz tartozó értéket nagyobb számra állítsd, így nagyobb sebzéseket kapsz majd az ellenfelektől.



PS2 ARMAX KÓDOK

BLACK

(M)
CU5U-7BGF-T86PA
F21P-Z9DV-AAQ1F

Végtelen lőszer
BG8N-RTM1-7QU60
3MMK-6AKH-JFMT2

Végtelen számú gránát
0CPM-WFYH-GDJZT
7M1U-0XNK-KBBPT
053K-3078-2KJPR

Végtelen életpont
T98A-U8XB-A0MAB
NP42-1BV9-MBY5T
GAEX-BPNW-FMMR9
ZZPG-TTBU-00U5Z
P8JA-HBX4-RK5GH
PDXZ-6VWD-KZ8FA

Végtelen számú health kit
UA2R-8HHT-U14PF
ADGM-9BMR-R46T4

Videók átugrása
CWP2-FDWE-0JR3M
62WM-7HJ1-YV7DF

Black nehézségi fok
Z18D-81Q2-83V0F
3516-NGKA-16TGK

Gyorstüzelés
8MQF-JWEX-KUKJH
7ZXQ-AV32-B2XPA

Gyorstüzelés (alternatív változat)
Az L3-at kell lenyomni a gyorstüzeléshez
5RQD-P1EE-VJUFQ
47YV-6P92-REMFW
D343-5VVT-UGTGN
57HN-EGKJ-2QJ09
A0Z0-Q1ZJ-KF2WX

Sebességgel kapcsolatos kódok
TYJ5-TUD8-DE0X2

Lassított játék (aktiválása: Select + Fel)
F98D-010R-164PJ
M5X3-RQJJ-3648A
ED64-1Y80-FVJ9U

Gyorsabb játék (aktiválása: Select + Jobb)
1GEW-9G50-UY5GW
K695-351U-02QRH
Q107-DU8M-JZV5A

Normál sebesség (aktiválása: Select + Le)
ZRUJ-0HRK-00A5W
JVCQ-0B2Y-5YYWZ
196T-WHG6-66NAE

Hyper mód (aktiválása: Select + Bal)
14B2-FCK2-8QPC5
ZR9T-NGXA-2Q55U
R075-9FUK-0PX77

Pálya kiválasztása
RC47-JN2A-N249T

Veblensk City Street
6XRP-NAC2-CD4Y2
9GNP-P1GY-D2XM9

Treneska Border Crossing
ZC9A-WGP6-3KWTU
BU0F-4ZYN-XDWU6

Nazran Foundry
674W-XBRR-V17NP
E0P3-F7UD-1J07W

Tivliz Asylum
N2RW-0XQ3-X2G37
NXGK-REF7-8RZWJ

Naszran Town
HNHK-B4Y9-HP9QP
6AMY-1DFR-ATPUE

Vratska Dockyard
7XPY-4FEP-UKKP8
E4WD-9VDN-GMDF9

Graznei Bridge
HCAR-MU2W-GFK2H
QF1B-8KCW-8DJCG

Spetriniv Gulag
TDJH-BKDF-V63GH
02RK-96B9-VG11J

DYNASTY WARRIORS 5 XTREME LEGENDS

(M)
B27Y-0XXQ-BDHRW
EWRX-JKTZ-QP826

Végtelen készlet –Xtreme mód
QTFT-AWUR-31KZT
MY1T-TZ8R-AMK41

Végtelen vas – Xtreme mód
EQ9M-9QTP-C8WGF
RM3U-9KP6-U3RQ9

Végtelen képesség pont – Destiny mód
UKGA-G211-VDEZ9
2B1Z-6QNC-ERZN9

9999 'tactical kills' – Destiny mód
YWCU-3509-8XRNY
Q4PU-N0H8-BXF6M

Az összes Destiny öltözék megszerzése
HZVX-6UK5-33NFC
DDQ9-6GY3-20115

Végtelen számú mentés
02B3-HM6Z-GFJEB
1A8J-GXY6-CXYDC

Power-Up kódok
357C-QQKW-FE09M

Végtelen Power-Up pont
GVJQ-KEHN-P4CFR
ZNRX-E2ZA-8D759
D67Y-M3BM-TZ5K6

Végtelen életpont
UDN3-2T0H-Z1ADA
HN4M-4YZ6-EJEBZ

Végtelen Musou pont
W2N9-ZHWT-VQWJT
8C0A-EF1V-TAQX6

Végtelen ATK pont
A1RR-3A2J-YQKZR
NXN5-2WBK-3UXBA

Végtelen DEF pont
9C9W-KECQ-5ETHT
N7RY-86F2-BQWZ8

Végtelen PWR pont
TJTX-FF1V-EGU9M
WVK2-RYJJ-7ZQF8

Végtelen ATB pont
Y1N0-7GW4-ZABTZ
FGRP-3PPN-21QV8

Player 1 kódok
KYX4-1RDA-CDJ20

Maximum életpont
0K6H-B2XK-WXP71
CFHU-TY25-NP2UT

Minimum életpont
1V1M-C9Q4-VD5Z1
8V5K-P027-BBK2W

Végtelen életpont
VQQN-16DY-YR60Z
M6GN-UNEJ-08KUJ

Alacsony életpont
RTAU-AB4E-GW1Z2
JXAG-XTCN-7KWEG

Maximum Musou
EPGH-64U2-EXC3G
V5RD-1B15-PTQ0J

Minimum Musou
6J87-B0HW-HP3RZ
90VR-HCAA-ZGZ3N

Végtelen Musou
EKWY-UNQF-C4UJG
WWWB-FCC9-MZ9E3

Alacsony Musou
P5JG-9F4R-UE3MW
W8KH-94ZE-GRR37

9999 gyilkosság
5WZP-QQ6X-MWG8Y
TXEF-3Y2Y-6RXRW

RATCHET GLADIATOR

(M)
VVB4-T5AM-MZGNM
GMJ9-2Q36-0782U
4ZE1-E109-CYX1D
PY9Q-RWJW-T3C09
XBYE-D5XB-Z4MYA
11XF-8TH9-EP8UH
7DQR-X9X6-45UG7
QMYK-71UJ-75UQM
BKEK-KVFEL-6E9T7
64JQ-TZPD-JC9U3

Holdugrás
YK04-0P6Y-J6KXF
E788-UCNM-K3XB0
PT46-7M6M-4CQ2J
6TDM-4B6Z-UHAH5
8G9W-9ZT9-D2ETK
G7BZ-KWYN-6TN5U
92NH-GGY3-J3QBU
81XU-D9WY-HJRWX
GA72-KJW6-6V5QU
1A26-J72V-VQCQ9
XZ7D-P9VM-0RKNM

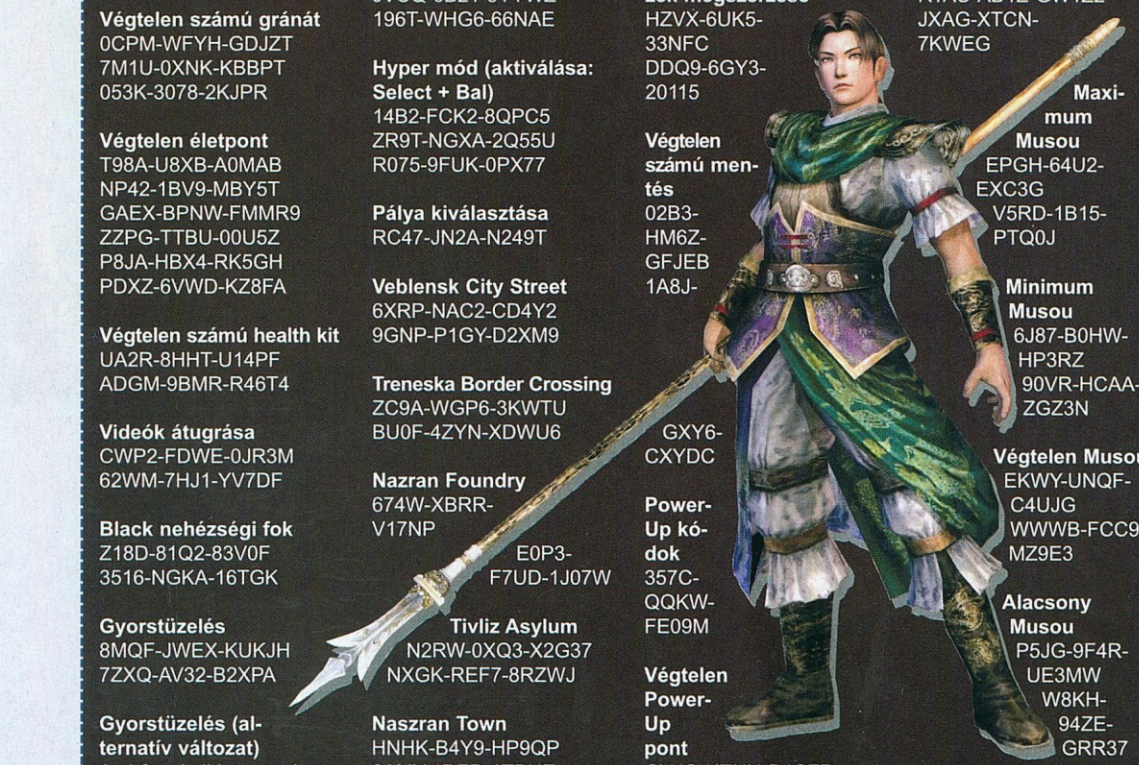
Végtelen életpont (Ratchet)
WAGX-VR1W-JC6AH
E788-UCNM-K3XB0
8G9W-9ZT9-D2ETK
G7BZ-KWYN-6TN5U
09FA-KPDW-JWTAF
E719-W172-VPPAN
1A26-J72V-VQCQ9
XZ7D-P9VM-0RKNM

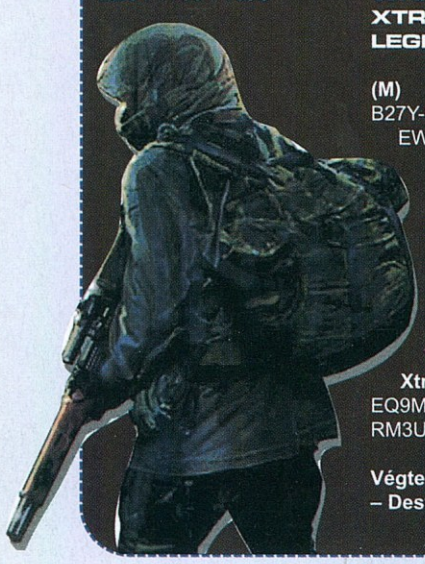
Végtelen életpont (járművek)
23V6-GH81-1XH6T
8V8N-HF1F-BGUBY
X26T-4KXF-49FQE
EQEA-WTQA-QDH43
GG2X-7DXN-2FM5B
FU5F-BWAH-5A55P
FT5F-BYB5-8291C
XTPK-E54M-4J31G
19RJ-WRWB-5DA97
90HG-JPCY-Z3E36
JTXT-V0CP-7HA9R
CA49-JKDX-ZU9WV
WU6R-Z10X-XGCN9
16XM-WX0D-9QHNA

99 Red Planet
XA7Y-GKER-17WZR
CPZP-RCFV-37JTT

99 Orange Planet
ZQUD-NKJR-2HVCH
X8HG-4F00-HXVP6

99 Grey Planet
MM8E-4XUV-U3UZZ
215H-NC6C-P4M5P





Ha nem engedi bevinni a rendes profil neved, azt jelenti, nem sikerült bevinni a kódot. Miután megkezdted a játékot, már az első pályán rendelkezni fogsz egy BFG fegyverrel.

M16A2 megszerzése:
Teljesítsd a játékot Black Ops nehézségi fokozaton. Ezután minden pályán használhatod majd az M16A2 fegyvert (ami egy M16 rászerelt gránátvetővel).

Black Ops nehézségi fokozat megszerzése:
Teljesítsd a játékot hard nehézségi fokozaton.

SCALER

Végtelen élet:
A hang beállításoknál vidd be az RT, LT, RT, LT, ●, ●, ■, ■, RT, ■ kombinációt.

200000 'Klookie':
A hang beállításoknál vidd be az LT, LT, RT, RT, ●, ■, ● kombinációt.

Végtelen számú elektronikus bomba:
A hang beállításoknál vidd be az RT, RT, LT, LT, ●, ●, ■ kombinációt.

ARENA FOOTBALL

Nagy labda:
A 'scrimmage' sornál tartsd lenyomva az L + Y gombokat, és vidd be a ↑, ↑ kombinációt.

A játékosok tulajdonságainak maximumra állítása:
Profil névként az IronMen kódot add meg, majd indítsd el a játékot, a Play Now opciót kiválasztva.

Kicsi labda:
A 'scrimmage' sornál tartsd lenyomva az L + Y gombokat, és vidd be a ↓, ↓ kombinációt.

Normális labdal:
A 'scrimmage' sornál tartsd lenyomva az L + Y gombokat, és vidd be a ↑, ↓ kombinációt.

TOCA RACE DRIVER 3

A Richard Petty stock car megszerzése:
Vidd be a Richard Petty kódot, ügyelve a kis- és nagybetűkre.

A Michael Andretti 2003 IRL car megszerzése:
Vidd be a Michael Andretti kódot, ügyelve a kis- és nagybetűkre.

PERFECT DARK: ZERO

Xbox Live gamer pontok:
Teljesítsd az alábbi feladatokat, hogy azokért egyenként 20 Xbox Live Gamerscore pontot kapj (összesen akár 1000 pont gyűjthető össze).

Teljesíts egy Co-Op küldetést Dark Agent nehézségi fokozaton.
Teljesíts egy szóló küldetést Dark Agent nehézségi fokozaton.
Bármelyik multiplayer módban ölj meg tíz ellenfelet robbanószert használva.
Szerezd meg tízszer a zászlót egy CTF multi játék során.
Bármelyik multiplayer módban lőj fejbe tíz ellenfelet.
Killcount módban ölj meg tíz ellenfelet.
Team Killcount módban ölj meg tíz ellenfelet.
Szerezd meg százszor a zászlót egy CTF multi játék során.
Bármelyik multiplayer módban ölj meg tíz ellenfelet közelharcban.
Onlsaught módban élj túl tíz percet.
Infection módban fertőzz meg tíz játékost.
Eradication módban élj túl tíz menetet.
Bármelyik multiplayer módban ölj meg tíz ellenfelet mesterlövész fegyverrel.
Szerezz tíz pontot a Territory Gain módban.
Sabotage módban pusztíts el 10000 egységnyi CR tulajdont.
Bármelyik multiplayer módban ölj meg száz ellenfelet robbanószert használva.
Bármelyik multiplayer módban lőj fejbe száz ellenfelet.
Killcount módban ölj meg száz ellenfelet.
Team Killcount módban ölj meg száz ellenfelet.
Bármelyik multiplayer módban ölj meg száz ellenfelet közelharcban.
Onlsaught módban élj túl száz percet.
Infection módban fertőzz meg száz játékost.
Eradication módban élj túl száz menetet.
Bármelyik multiplayer módban ölj meg száz ellenfelet mesterlövész fegyverrel.
Szerezz száz pontot a Territory Gain módban.
Sabotage módban pusztíts el 100000 egységnyi CR tulajdont.
Bármelyik multiplayer módban ölj meg ezer ellenfelet robbanószert használva.
Bármelyik multiplayer módban lőj fejbe ezer ellenfelet.
Killcount módban ölj meg ezer ellenfelet.
Team Killcount módban ölj meg ezer ellenfelet.
Bármelyik multiplayer módban ölj meg ezer ellenfelet közelharcban.
Infection módban fertőzz meg ezer játékost.
Bármelyik multiplayer módban ölj meg ezer ellenfelet mesterlövész fegyverrel.
Eradication módban élj túl ezer menetet.
Teljesíts öt Co-Op küldetést Dark Agent nehézségi fokozaton.
Teljesíts öt szóló küldetést Dark Agent nehézségi fokozaton.
Teljesítsd a Co-Op módot Agent nehézségi fokozaton.
Teljesítsd a Co-Op módot Secret Agent nehézségi fokozaton.
Teljesítsd az egyjátékos módot Agent nehézségi fokozaton.
Teljesítsd az egyjátékos módot Dark Agent nehézségi fokozaton.
Teljesítsd az egyjátékos módot Perfect Agent nehézségi fokozaton.
Teljesítsd az egyjátékos módot Secret Agent nehézségi fokozaton.
Teljesítsd a Co-Op módot Dark Agent nehézségi fokozaton.
Teljesítsd a Co-Op módot Perfect Agent nehézségi fokozaton.
Játsz végig 10 Dark-Ops menetet.
Játsz végig 10 Deathmatch menetet.
Játsz végig 100 Dark-Ops menetet.
Játsz végig 100 Deathmatch menetet.
Játsz végig 1000 Dark-Ops menetet.
Játsz végig 1000 Deathmatch menetet.

116 GAMING NEWS
118 GAMING GADGETS
120 EMULÁTORRA HANGOLVA
124 HANDHELD MULTI ÖRÖMÖK
126 PC CSÚCSRA JÁRATVA
128 MINDENT AZ EGYBEN

HARDWARE

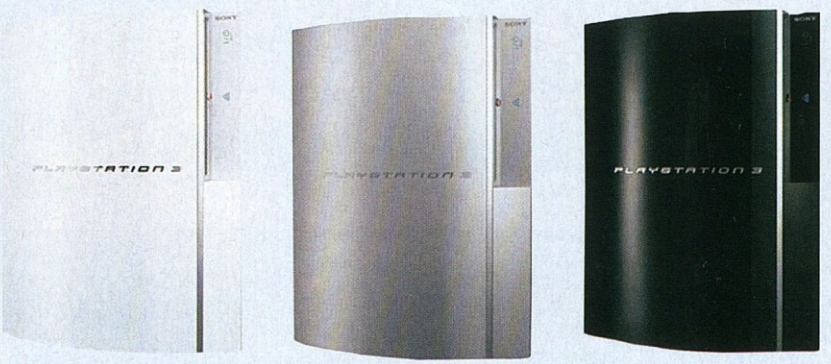
TOVÁBBI HARDWARE HÍREK, TESZTEK, ÉRDEKESSÉGEK: WWW.HWNEWS.HU

GAMING NEWS

■ PLAYSTATION 3: AMI KÉSIK, NEM...
■ WWW.SCEE.COM

Mielőtt még bárki részrehajlással vádolna minket, kezdjük egy kis magyarázkodással, lévén a múltkori számban is volt egy PS3 rovat. Viszont míg az elsősorban pletykákon, találgatásokon alapult, most van szerencsénk végre hivatalos, tuti információkat szállítani. Történt ugyanis, hogy március 15-én a Sony – megelégelve a világméretű nyöszörgést, mely új konzolja megjelenése körül lebegett – hivatalos, konkrét bejelentéseket tett végre, és ezzel tisztázta a ködös bizonytalanságokat (hozzá kell tennünk, már ideje volt). Ami talán a legfontosabb: a PS3 novemberben jelenik meg, méghozzá világszinten, vagyis minden régióban egyszerre (pár nap/hét csúszás lehetséges, de nem kell fél vagy egy egész évet várnunk, mint korábban). A kompatibilitás a régi gépekkel most is meglesz, vagyis futtathatóak lesznek kedvenc PS1 és PS2 stuffjaink, sőt az új gép mindjárt HD felbontásban tálalja majd ezeket. A gépben egy 60 GB-os merevlemez lesz található, támogatja a HDMI csatlakozást, valamint minden játék Blu-ray lemezeken viháncol majd.

A múlt számban már fejtegetett online rendszer megerősítést nyert, az Xbox Live rendszeréhez hasonlóan letölthetünk, beszélgethetünk, és természetesen játszhatunk majd, és az alapcsomag itt is ingyenes lesz. A végleges devkitek júliusban kerülnek kiszállításra a fejlesztőkhöz, szóval az egész már nagyon konkrétnak tűnik. Már az előzetes kalkulációit, vagyis várakozásait is kifejtette a japán cég, a 2006-os üzleti év végig 6 millió példányt szeretnének eladni. Na de, ha már ilyen szépen kiöltözött mindenki, akkor a kurrens platformok sem maradtak szó nélkül, igaz a PS2 esetében csak elég rövid kommunikáció zajlott: jól alakulnak az eladások, nem lesz árcsökkentés. A PSP esetében már kicsit bőbeszédűbbek voltak. Megerősítést nyert (ha nem is olyan konkrét formában) a pletyka rovatban már emlegetett új firmware, mely egyrészt a netes dolgokat egészíti ki (tud majd flash-t, RSS feed-et), a dolog tavasszal érkezik. Szintén hamarosan (tulajdonképp az újság megjelenésekor már...) érkezik a „fapados" PSP csomag (Base Model), amiben nem lesznek felesleges „sallangok" (fejhallgató, ilyesmi), csak a gép, a táp és az akku, ennek megfelelően kevesebbe is kerül (199 USD avagy Euro). Őszre újabb érdekességek érkeznek: úgy is, mint GPS kiegészítő, és EyeToy kamera, ezek által videotelefonálni is tudunk majd, de a játékok is igyekeznek kihasználni a perifériákat. Szintén várható a netről letölthető (vásárolható),



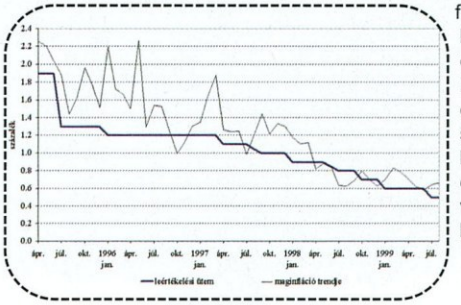
és a Memory Stick-ről futtatható játékok sora, és ezt kiegészítendő egy PS1 emulátor(!) is.

■ PIACI ÁRFIGYELŐ
■ WWW.KISKERARAK.HU

Aki az AMD processzoraira épülő számítógépet szeretne összerakni, annak azt ajánlom, hogy várjon kicsit. Hamarosan megjelenik az új tokozás, új CPU-kkal, s egyrészt ez le fogja nyomni a mostani árakat (remélhetőleg főleg a drága kétmagos processzorokét), másrészt aki hosszú távra vásárol, annak az új M2 foglalatba illeszkedő család olyan újdonságokat fog nyújtani, mint a DDR2 támogatás és a Pacifica virtualizációs és a Presidio kódnevű biztonsági technológiát, s emiatt érdemes kicsit várniuk.

A memória piac éppen pang, de ennél alacsonyabban nem nagyon lesznek az árak, szóval aki memóriát akar bővíteni, az nyugodtan tegye meg.

A videokártyák terén is árcsökkenés várató, köszönhető az ATi és az nVidia közt dúló ár- és teljesítményharcnak. A március közepére bejelentett nVidia GeForce 7900 GTX megjelenésekor egyes források szerint csak 500 dollárba/euróba, azaz 100-120 ezer forintba fognak kerülni, ami kevesebb, mint a 7800 GTX, és a jelenlegi csúcstartó ATi Radeon 1900 XTX ára. Ha ezt a lépést valóban megteszi az nVidia, abban az esetben komoly ármozgások indulnak el, és ez ki fog hatni valamilyen szinten a középkategóriás modellekre is.



■ ÚJABB EURÓPAI SZUPERSZÁMÍTÓGÉP
■ WWW.IBM.HU

Március elején adták át használatra Európa második legerősebb szuperszámítógépét, a német Forschungszentrum Jülich tudományos kutatóintézetben. A gép a JUBL (Jülicher Blue Gene /L) nevet kapta, és 16 384 darab PowerPC processzor alkotta rendszerből épül fel és 4096 gigabájt memóriával vértezték fel. Az IBM által készített szupergép 46 teraflops teljesítményével a második helyen áll a kontinensen, az első a francia Atomenergia Bizottság részére épített Bull, ez 50 teraflopsra képes. Ez azt jelenti, hogy 50 ezer milliárd műveletet hajt végre másodpercenként.
A JUBL üzemidejére mindenféle békés célú kutatási csoport pályázhat, az első évben vagy 200 project használhatja ki a hatalmas számítási teljesítményt.
A pontos helyezés majd csak nyáron válik hivatalossá, hisz akkor fogják frissíteni a top 500-as listát.

Magyarország legerősebb szuperszámítógépe az Országos Meteorológiai Intézetben található, jelenleg 400 gigaflopsra képes, de hamarosan a fejlesztéseknek köszönhetően eléri majd a 0,8 teraflopsos szintet.

■ FORMÁK A JÖVŐBŐL
■ WWW.COOLERMASTER-EUROPE.COM

A Cooler Master mindig is nagy név volt a számítástechnikai kiegészítők terén, hűtési megoldásai méltán tették híressé a vállalatot. Aztán pár éve belekezdtek a házépítésbe is, és ez is nagyon megy nekik.

Mikor az első Stacker megjelent, az volt az első BTX-es szabványra is felkészített számítógépház. Emellett egy nagyon szép, jól összerakott, minőségi modellként lépett be a köztudatba. A 830 ezt a vonalat követi, külsőre viszont nagy változáson esett át, míg az elődre inkább a visszafogott vonalak és a letisztultság volt jellemző, addig a mostanira a szögletesség, a sok él és a futurista design. Alapanyagként az alumíniumot használták, és nem fukarkodtak vele, a ház súlya üresen majdnem 13 kilogramm.
A gigantikus, előlapot takaró ajtó mögé akár 9 5,25"-os egységet is beépíthetünk, míg a winchestereknek egy belső keret marad 4 férőhellyel. Az előlapon helyet kaptak a szokásos USB- és hangcsatlakozók is. A hűtésről elöl, hátul és felül egy-egy 12 centis ventilátor gondoskodik, míg az oldalfalon még négy helyre szerelhetünk kisebbeket, vagy akár egy 30 centiméter átmérőjű óriási darabot is.
A hatalmas, minden téren felső kategóriába tartozó házért majdnem 60 ezer forintot kell kiadnunk, viszont biztosak lehetünk abban, hogy egy ideig nem kell lecserélnünk.

■ MICROSOFT ORIGAMI: LEHULL A LEPEL
■ WWW.MICROSOFT.COM

Már évek óta folyik a vita szakértők és nem szakértők között, hogy vajon a Microsoft belép-e a hordozható médialejátszók piacára, és versenyre kel-e olyan versenytársakkal, mint például az Apple iPodja, esetleg készítenek-e egy hordozható konzolt. Köszönhetően az e havi leadás előnyös időpontjának, még pont elcsíptük a CeBIT-es bejelentést, most már hivatalosan létező modellként tekinthetünk a Microsoft új jövevényére. Kiderült az is, hogy sem az Apple, sem más cég termékével nem kívánnak versenyezni, egy teljesen új típust alakítottak ki: az Ultra Mobile PC-t (UMPC).

A 7 hüvelykes érintőképernyővel szerelt készülék egyből 3 verzióban jelenik meg, különbségek csak a külsőben lesznek, de tudásuk azonos.
Az első modellek még kiforratlanságról tanúskodnak, az ígért 3-4 órás akkumulátoridő sajnos még messze van, de ha továbbfejlesztik, felhasználják a következő processzorcsaládokat is, akkor egy éven belül igen ütőssé alakíthatják az Origamikat.
A Microsoft olyan cégekkel kötött gyártási szerződést, mint az ASUS és a Samsung, s ezek az év második felében már piacra kerülnek, előre láthatóan 599-999 dolláros ár körül. Ez függ a processzor fajtájától (Intel Celeron M, Intel Pentium M, VIA C7-M), valamint az olyan extráktól, mint a csatlakoztatható billentyűzet, vagy dokkoló.

■ ÚJ CORE DUOS HP NOTEBOOKOK
■ WWW.HP.HU

A magyar hordozható számítógépek piacán egyre feljebb törő HP most újabb három modellt mutatott be, egy üzleti felhasználásra szántat, és két szerényebb tulajdonságokkal bírót.

A HP Compaq nx9400 kétmagos mobilprocesszorral érkezik, kijelzője 17 hüvelykes, felbontása lehet WXGA, WXGA+ vagy WUXGA is. A megjelenítésről egy 256 megabájt memóriával rendelkező ATi Mobility Radeon x1600 gondoskodik. Olyan extrákat rejthet még a gépház, mint a 7in1 kártyaolvasó, a 100 GB-os, 7200-es merevlemez és DVD-író. A méretek ezek ellenére nem túl nagyok, mindössze 3,3 cm vastag, súlya pedig 3,35 kg, a gyári akkumulátoridő 4 óra.
Az nx6320 és nc6320 a fenti kistestvérei 15 colos képernyővel, és egymagos processzorral. Néhány extra azért itt is megemlítendő, mint a beépített ujjlenyomat-olvasó, valamint a 4 órás használati idő. Súlyuk 2,75 kg, és épp hogy elérik a 3 centiméteres vastagságot.
Az árak még csa előzetesek, de az nx9400 alapmodellje körülbelül 300 ezer forint körül fog indulni, míg a 6320-asok 220 ezer forinttól lesznek elérhetőek.

■ ALIENWARE ÚJDONSÁGOK A CEBITEN
■ WWW.ALIENWARE.COM

Az Alienware mind külső megjelenésben, mind teljesítményben extra számítógépeiről vált ismertté. A nemzetközi kiállításon is elkápráztatták a közönséget munkaállomásaikkal, asztali konfigurációikkal és mobil számítógépeikkel. Modelljeik nem csak saját standjaikon jelentek meg, hanem például az nVidia, a Western Digital és a Creative Labs pultjain is ott voltak – nem véletlenül. A legerősebb asztali konfigurációt az Aurora 7500-as modellekben találjuk, melyek olyan finomságokkal vannak felszerelve, mint a legújabb, 150 gigabájtos, 10000 RPM-es Western Digital Raptor winchester, kétmagos Athlon64 FX-60-as processzor, és akár SLI-ben összekötött, két nVidia GeForce 7800 GTX videokártya, melyek egyenként fél giga GDDR3-as memóriával rendelkeznek.

Bemutatták a piac leggyorsabb noteszgépét is, az Area-51 m7700-at, amelyet szintén kétmagos, de Intel processzorral szerelnek, valamint egy mobil 7800 GTX-szel, ez már csak 265 megabájt memóriával rendelkezik, de így is bővel felette áll a mobil számítógépek többségében található videogyorsítóknak.

Természetesen ezeket az extrákat meg kell fizetnünk, egyes esetekben 5000 dollár (1 millió forint) az induló összeg, és ez csak nőhet.

GAMING GADGETS

■ WINCHESTER PSP-HEZ
■ WWW.DATEL.CO.UK

A konzoloknál általában nehézségbe szokott ütközni, ha nagyobb helyet szeretnénk szorítani képeinknek, különböző videóknak, vagy csak több játékot vinnénk magunkkal mindenféle felesleges plusz csomag nélkül. Nemrégiben a PlayStation-Portable tulajdonosok részére rukkolt elő újdonsággal a Datel, méghozzá egy nagyon hasznos csomaggal. A kitben találunk egy 4 gigabyteos Micro-Drive technológiájú merevlemezt, amit egyszerűen, a hagyományos Memory Sticknél megszokott módon használhatunk. Emellett kapunk még egy, a megemelkedett energiaigényhez optimalizált, a gyári akkumulátornál kétszer erősebb elemet (3600 mAh). Ha mindkét kiegészítőt egyszerre használjuk, akkor amellett, hogy akár hordozható lejátszóként használhatjuk PSP-nket, a szép design és alacsony súly miatt nem szenved csorbát sem a szállíthatóság, sem a külső.

A vásárlói véleményeket olvasva a célközönség igen elégedett a termékkel, s nem tántorítja el őket a közel negyvenezer forintos fogyasztói ár sem. Aki a merevlemez használatakor lagot vagy szinkronizációs problémákat észlel, az a firmware frissítésével ezt megoldhatja, de ez a probléma nem jelentkezhet 2.0-ás bios verzió felett.

■ LCD-TV AZ ALBACOMPTÓL
■ WWW.ALBACOMP.HU

A székesfehérvári Albacomp, mely elsődlegesen számítástechnikai cikkek összerakásával és értékesítésével foglalkozik, exportra is, most új piacon próbál érvényesülni. Egy kedvező árú LCD-kijelzős TV-családot dob piacra itthon. Az első modell egy 32" átmérőjű képernyővel szerelt változat lesz, melyet a későbbiekben követnek a 23"-, 27"-, 37"-os társai. A kínálat a foci VB idejére válik teljessé, a cég reményei szerint ez az esemény komolyan megdobhatja az eladásokat. Céljuk, hogy a hazai piacon idén 2-3 ezer darabot értékesítsenek, s ezzel elérjék az 5 százalékos piaci részesedést.

A TV kiváló paraméterekkel rendelkezik, 1366x768 pixeles felbontásával, 8 ms utánvilágítási idejével, 1000:1 kontrasztarányával a nagy márkáknak is komoly versenytársa lehet. Ehhez még hozzájön a 176 fokos látószög, és az a tény, hogy mindössze 249 ezer forintos bruttó áron fognak a boltokba kerülni, ami jó 20 százalékkal alacsonyabb, mint a hasonló tudású piaci szereplőké. Az Albacomp amellett, hogy komoly nyereséget vár az új piactól, „kényszerítve" is van a nyitásra, a számítógép eladások visszaestek az elmúlt évben, ami nem feltétlenül mutatja a piac elerőtlenedését. Inkább azzal magyarázható, hogy egyre többen vásárolnak noteszgépeket, és ezek árai jóval magasabbak lehetnek egy asztali konfigurációjánál, s tovább tart a szükséges pénzösszeg összeszedése.

■ LOGITECH ÚJDONSÁGOK PC-RE ÉS KONZOLRA
■ WWW.LOGITECH.HU

E hónapban is újabb Logitech termékek jelentek meg a hazai piacon, lassan eljutunk odáig, hogy nem a régen megszokott több hónapos különbséggel érnek ide Svájcból a legújabb modellek. Annyira újak, hogy a gyártó hazai oldalán fent sincs mind.
Az első a Stereo USB headset 250, melyet a játékosoknak fejlesztettek ki. Az USB porton keresztül csatlakozó füles használata kényelmes, és egyszerű, bár nem igazán értem, hogy miért nem a szokásos hangkártya ki- és bemeneteket használják, de hát jó nekünk a szép tiszta digitális hang is. A mikrofon teljesen szabadon mozgatható, megkapta a „Skype Certified" minősítést is, úgyhogy ezzel nagyon jól lehet nettelefonálni. A műbőr fülpárnáknak köszönhetően jól kizáratók a külvilág zajai.

A Logitech® Wireless Headphones for MP3 van ahol a „for PC" néven fut, szerintem előnyös lehet mindkét használatra. A modell erősen hajaz a cég iPodhoz készült fejesére, csak ott fehér a színe, itt meg fekete. Ez nem is baj, hisz szép, letisztult dizájnnal rendelkezik. Használata egyszerű, bármihez használhatjuk, amibe a 3,5 milliméteres jackdugó belemegy. Az így csatlakoztatott adótól aztán 10 méteres körzetben szabadon garázdálkodhatunk, miközben kedvenc slágereinket hallgatjuk. Ideális lehet sportoláshoz, filmnézéshez ágyból, és porszívózáshoz.

Végül egy újabb rágcsálót is be kell mutatnom, a V400 Laser Cordless Mouse for Notebooks egeret, amely jó útitársunk lehet hosszú utakon. A design itt is a toppon van, a szürke alapon végigfutó narancssárga lécek egyfajta lazaságot, fiatalosságot tükröznek, ezt erősíti a modell formája is. A lézeralapú érzékelő nagy felbontást tesz lehetővé bármilyen felületen, a 2,4 GHz-es, rádiós kapcsolat pedig gyors, és pontos munkára ad módot. Ha épp nem használjuk, akkor az USB-s adót az egér testébe csúsztatva biztosak lehetünk benne, hogy nem hagyjuk el sehol.

Már több helyen is kapni a gyártó konzolokhoz tervezett kormányait. A Logitech® Driving Force Pro kormány a cég egyik csúcsmodellje, a szokásos 200 fokos szögben való elforgatáson túl ez 900 fokos fordulatra is képes, persze ezt csak azokban a játékokban használhatjuk ki, melyek támogatják is ezt a lehetőséget. Jelenleg ez 11 programot fed, de ezek mind a legnagyobb nevek (NFS, TOCA, NASCAR, GT). A gáz- és fékpedállal szállított, botváltóval is felszerelt kormány majd 30.000 forintba kerül, de a minőséget és a tudást meg kell fizetni.

Aki mégsem akar ennyit költeni, annak ajánlhatom a kevéssel több, mint felébe kerülő Driving Force EX-et, mely kicsit egyszerűbb, kicsit kevesebb az extra, de így is egy teljes értékű, jó minőségű darabról van szó. Váltani már csak a keréken található karokkal lehetséges, de egy gyors versenyben ez csak előnyünkre válhat. A sok extra gombra pedig azt állítunk be, amit csak szeretnénk, így mindent könnyen, egyszerűen elérhetünk.

■ ARCADE STICK DOA4-HEZ
■ WWW.XBOXSOLUTION.COM

Biztos vagyok benne, hogy mindenki játszott már párszor „verekedős" játékot gépteremben, ami ugye feelinges azon okból, hogy egyrészt a haverok is ott vannak, másrészt a

joystick-gomb irányításnak megvan a maga hangulata. Az én nagy kedvencem a Golden Axe volt, ami megvolt PC-re is, de azért a nagy gépen volt az igazi.
A mai konzolok kontrollerjein szintén élvezetes a hasonló stílusú gamékban egymást gyepálni, de vannak, akik még most is az arcados-időkbe vágynak vissza, és szívesen nosztalgiáznának. Ezt a célközönséget szolgálja ki a Hori Jap nemrég megjelent Arcade Stickjével, amit a Xbox 360-on megjelent Dead or Alive sorozathoz fejlesztettek ki.
Az igényes kialakítású, és nagyon jó anyagokból készült kontroller híven másolja a géptermi elődöket, és a régi érzést is hozza. Legnagyobb előnyének a maszszív felépítést, a rajta lévő gyönyörűen kidolgozott grafikát, és az Xbox Live Headset csatlakoztatási lehetőséget találtuk. És ami még nagyon fontos, rendelkezik a Microsoft hivatalos licencével.

■ MINDENTUDÓ MPIO LEJÁTSZÓ
■ WWW.MP3CENTER.HU

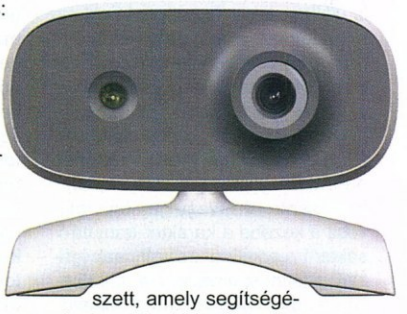
A MPIO ONE (FG200) beépített memóriás MP3-lejátszója a cég hagyományosan színvonalas termékskáláját bővíti. A több színben kapható modell (fekete, ezüst-fekete) olyan apró, hogy elfér a markunkban, de hatalmas tudással rendelkezik.
Az energiát az USB-kábelen keresztül tölthető lítium-polimer akkumulátor adja, melynek köszönhetően 10-12 órán át élvezhetjük felhőtlenül kedvenc zenéinket.
Az egész készülékhez képest nagyméretű szerves kijelző 96 x 64 pixel felbontású és 65 ezer szín megjelenítésére képes.
Kezelése nagyon egyszerű, a négy gomb és joystick segítségével könnyen navigálhatunk a kicsit mobilosra sikeredett menüben, lejátszás közben rendelkezésre állnak legördülő menük, s így nem kell a főmenü mélyében kotorászni.
A készülék támogatja az MP3 mellett a Windows Media Audio formátumot, a DRM technológiával védett hangfájlokat, illetve az OGG Vorbis legújabb változatát is.
Ha meguntuk a zenét, nézhetünk videót is, bár a készülék csak 15 kép/másodperces lejátszásra képes, ez azért nagyon szép teljesítmény egy ekkora eszköztől. Nézegethetünk képeket, használhatjuk diktafonként, valamint hallgathatunk rádiót is, még egy logikai játék is helyet kapott a menüben.
A fél gigás változat fogyasztói ára 34800 forint, míg az 1 gigabájtosért 42600 forintot kell a boltban hagynunk. Ha belegondolunk abba, hogy ezért mit is kapunk, akkor azt hiszem belátható, hogy jó választás, mondjuk húsvétra.

■ GP2X: MULTIMÉDIA A ZSEBBEN
■ WWW.LIK-SANG.COM

A mai rohanó világunkban folyamatosan mozgásban vagyunk, és hazaérve már sokszor nincs is kedve az embernek megnézni egy jó filmet, vagy meghallgatni kedvenc előadónk legújabb albumát.
Az utazás sok időt elvesz tőlünk, miért ne használnánk ki ezt az időt? A GP2X Game System segítségével mindent megtehetünk, amire otthon már nem lesz kedvünk.
3,5" TFT LCD kijelzőjének felbontása 320*240 (QVGA) pixel, ezen MPEG, MPEG4, AVI, DivX, XVid kódolású videofájlokat nézhetünk meg, természetesen ha nem elég számunkra a kisméretű TFT, a TV-kimenetnek köszönhetően összeköthetjük tévénkkel is.
A készülék ideális programozó hajlammal rendelkező vásárlóknak is, hisz a telepített segédeszközökkel, a Linux OS-sel és az SDL-támogatásnak köszönhetően könnyedén készíthetünk emulátorokat, játékokat vagy egyéb alkalmazást.
A zenét szeretőknek OGG és MP3 támogatással kedveskedik a gyártó, s a digitális fényképezőgépünkkel készített képeket USB-kábelen keresztül feltöltve azonnal élvezhetjük. A 2 cserélhető AA elem miatt nem kell töltőt cipelnünk magunkkal mindenhova.
A fél kilogramm alatti készülékért 180 dollárt kell fizetnünk.

■ KAMERA ÉS DOKKOLÓ EGYSÉG XBOX 360-HOZ
■ WWW.DATEL.CO.UK

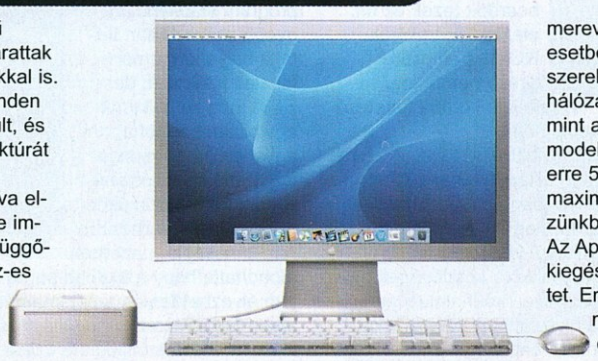
Amikor az Xbox 360 megjelenésekor a Microsoft reklámkampányának részeként az MTV-ben mutatták be az új konzolt, a kiegészítők között látható volt egy számomra igen meglepő tárgy is: egy webkamera (egy konzolhoz???). Aztán az elmúlt évben erről nem is nagyon beszélt senki, de most úgy tűnik, mégis lesz a dologból valami. Bár jelenleg is csak találgatások folynak a termék végleges külsejét illetően, több lehetőség képe is kering netszerte.
Egy névtelen bennfentes elmondása szerint nem terveznek a Sony Eye Toy játékaihoz hasonló technológiát kifejleszteni, de az Xbox Live Arcade segítségével feltölthetik majd képüket az eredménylistákra, valamint chat-elhetnek élő videojel küldése mellett.
Egyéb vad dolgokat is említenek lehetőségként (karakter arcának kicserélése a sajátunkra stb.), ám ezeket le sem írom, majd ha lesznek pontos infók, azt úgyis megtudjátok.
Ha nem rendelkezünk beépített winchesterrel, akkor jöhet jól a Datel által kifejlesztett áttöltő



szett, amely segítségével a konzolunkhoz tartozó memóriakártyáról adatainkat PC-nkre menthetjük. Az USB csatlakozású kábelen keresztül image fájlt készíthetünk számítógépünkre, és ezt szükség esetén egyszerűen visszarakhatjuk a konzolra. Fogyasztói ára körülbelül 3000 forintnak megfelelő dollár.

■ MAC MINI INTEL ALAPON
■ WWW.APPLE.HU

A tavalyi évben megjelentetett kis méretű Apple asztali számítógépek nagy sikert arattak szép házukkal, praktikusságukkal és árukkal is. Idén márciustól ezek a gépek is, mint minden Mac, már Intel alapokra épül, a megvénült, és sok problémával küzdő PowerPC architektúrát úgy néz ki, örökre otthagyják.
A 16,5x16,5x5 centiméteres gépet bárhova elrakhatjuk az asztalon, kis mérete ellenére impozáns belsővel rendelkezik. A kiviteltől függően vagy 1,5-es Core Solo vagy 1,67 GHz-es Core Duo processzorral szállítják, az alapgép tartalmaz egy DVD-ROM/CD-RW kombó meghajtót és 60 gigabájtos merevlemezt. A grafikai gyorsításért minden esetben az Intel integrált chipje felel. Alap felszereltség még az AirPort vezeték nélküli hálózati vezérlő és a Bluetooth-adóvevő, valamint az 512 megabájt memória is. A legolcsóbb modell 125.000 forint körül vásárolható meg, erre 50.000 forintot rádobva azonban már a maximálisan felszerelt változatot adják a kezünkbe.
Az Apple bemutatott még egy iPodokhoz való kiegészítőt is, méghozzá egy hangszórókészletet. Ennek ára 70.000 forint körül alakul és olyan méretes, hogy kedvenc MP3-lejátszónk elvész mellette.



JÁTSZD ÚJRA, AVAGY EMULÁTORRA HANGOLVA

Retró. Fogalom. Egyfajta stílust jelent, de a videojátékban utazók teljesen más szemmel tekintenek rá. A letűnt korok szórakoztató játékai manapság szebben tündökölnek, mint valaha – talán sokan a mainstream maszlagba belefáradva választják a sprite-korba való visszatekintést és valljuk be, talán nekik van igazuk. Itt nincsenek polygon hősök és textúra-betyárok, ahol csak az ember képzeletére még sokkal nagyobb szükség van a képernyőn megjelenített vízióhoz. Másfelől azonban akadnak olyanok is, akik csak elfeledett gyermekkorukat keresik az emulátor- és a retró gyűjteményekben, avagy olyan monumentális alkotásokat vesznek újra elé, amelyek a ma ismert videojátékok alapjait építették fel. Egy klasszikus játékkedvelőnek édesmindegy, hogy billentyűzetet, joy-t, kontrollert, vagy gamepadot vesz a kezébe a karakter irányításakor – egyvalami számít csak igazán, a játék szeretete. Ha az adottság megvan benned, hogy tiszteld és meglásd a manapság már őskövületnek számító, ugyanakkor remek szórakozást nyújtó alkotásokban a hangulatot, kiváló retró játékos válik belőled.

Néhány évvel ezelőtt, míg nem ketyegtek többszáz MHz-es processzorok a PC-kben és a konzolokban, meglehetősen nehéz volt a retró terjedése a világon. Ekkortájt ugyanis csak a nyugati, tehetősebb konzol v. játékbirtokos hódolhatott régi kedvenceinek, hiszen nem volt nagyon más alternatíva az eredeti programok futtatásához. A bomba valamikor a kilencvenes évek közepén robbant hatalmasat (ekkor ért el a videojáték egy olyan szintre, amitől már a világon mindenhol élni kezdett a retró játékkultusz), amikor is a korai szárnypróbálgatások első sikeres eredményei napvilágot láttak. Félreértés ne essék: már jóval ezelőtt is léteztek emulátorok, hiszen a számítógép-architektúra és az informatika fejlődése jócskán megkövetelte a régebbi rendszerek felülről való kompatibilitását, vagy korrekt emulációját (legyen az operációs rendszer, vagy egy futtatási környezet, esetleg processzor-architektúra). Ezek a megoldások viszont csak egy apró szegmensét érintették a szórakozásnak, így a videojátékok alapvetően kimaradtak a szórásból. 1996 decemberében egy Nicola Salmoria nevezetű úriember megelégelvén, hogy képtelenség és teljes anyagi csőd az összes nagy klasszikust birtokolni (át- és újraírni őket pedig hatalmas munka, az eredetiség hiányáról nem beszélve), megalkotta a világ első (többé-kevésbé működő) játéktermi emulátorát, amely sikerrel vette a kezdetleges árkád boardok (ezek az ún. alaplapi áramkörök, ROM és chipsetek) direkt memóriamásolatainak korrekt futtatásának problémáját.

A MAME (Multiple Arcade Machine Emulator) villámgyorsan terjedt szét a világban és nem kellett sok idő hozzá, hogy más vállalkozó szellemiségű játékprogramozó felismerje, mekkora lehetőségek rejlenek egy ilyen kódhalmazban. Munkájukat, otthoni példányukat feláldozva rengetegen csatlakoztak a projekthez, amelynek köszönhetően mára a MAME lett minden idők legteljesebb és legsokoldalúbb, legtöbb játékot futtató emulátora. A fejlesztés a gépigényt és a környezetet figyelembe véve PC-n indult hódító körútjára, készült belőle számtalan variáció: DOS-ban futtatható változat, mint pl. a MAME, Win32-es példány grafikus felülettel MAME32Qa néven, Xbox átirat MAME-X címmel, és még sorolhatnám. Ez elég volt ahhoz, hogy felnyissa a világ programozóinak szemét az emulátorírás rejtelmeire. Ez a hullám azóta is többször végigsöpört már a világon: jelenleg talán nincs is olyan platform (legyen az számítógép, videojáték, árkádgép vagy operációs rendszer), amihez ne készült volna futtatási környezet. Egy emulátor soha nem 100%-os pontossággal üzemelő rendszer, ezért folyamatos fejlesztésük nagyon fontos, ezért is sok különböző verziószám. Általánosságban elmondható, hogy a magasabb verziószámú program stabilabb, nagyobb százalékban futtatja helyesen a már tesztelt játékokat, de!

És itt meg kell állnunk egy pillanatra: soha, egyetlen program sem fog 100%-os valószínűséggel helyesen működni egy másik rendszeren. Általánosságban azért elmondható, hogy a legtöbb produktum élvezhetően és problémamentesen fut, a fentebbi megállapítás csak az eltérő architektúra fizikai lemásolhatatlansága miatti kijelentés. Az emulátorok többsége ingyenes és legális (azonban akadnak olyanok, akik csak egy szűk réteg számára elérhetőek, lásd pl. Xbox homebrew portolások és fejlesztések, pl. Kawa-X), és az internetről letölthetőek. Némely esetben azonban közbeszólhatnak a felügyeleti szervek, mint pl. az ASVA vagy az IDSA, ugyanis hiába a játékok megjelenése óta eltelt tíz-húsz év, legtöbbjét még a mai napig szerzői jogok védik. Általánosan elfogadott szabály, hogy a ROM-ok másolatait csak az tarthatná meg és használhatná, akinek tulajdonában van az eredeti példány is. Nem mennék bele a jogi szabályozás mélységeibe: legyen annyi elég, hogy a magyar (és a világ országainak döntő többségében életben lévő) jogszabályok lehetővé teszik, hogy emulátorokhoz folyamodjunk egy jó kis retró parti alkalmával, vagy otthoni gyűjteményünk és többedmagunk szórakoztatása céljából. A legtöbb jogi tulajdonos vagy programozó egyébként szinte örül annak, hogy az egykoron nagy sikert elért játékaik még a manapság is nagy népszerűségnek örvendenek. Akadnak azonban olyan nagy kiadók, akik egy-egy évforduló (ezek az ún. Anniversary Edition-ök) alkalmával jó néhány tucat programot összeválogatva, csinos körítéssel dobják azokat piacra, mások pedig letölthető formában kínálják egykori portékájukat megvételre. A döntés minden esetben a játékosé, hiszen eldöntheti: vagy jogtisztán hozzájut régi kedvenceihez (amelyek sok esetben nincsenek rajta a váloga-

tásokon), vagy elvileg szintén legálisan letölti őket az internetről egy remek kis emulátor társaságában. Egy másik variáns, amely a retró játékosok körében hódít, a nagy

klasszikus címeket beépített formában tartalmazó variánsok. Ezek rendszerint TV-készülékre köthető példányok, amelyekben esetenként tizenöt-harminc régi átirat is szerepel.

A legtöbb programozó egyébként a „ha már lúd, legyen kövér" nézetet követi. Ennek egyenes következményeként a legtöbb modern PC-s és az ebből portolt/átírt konzolos (vagy JAVA-alapú mobiltelefonos, stb.) emulátor már mindent tud – olyan dolgokat is, amelyekre elvileg nincs is szükség a klasszikusokhoz. A kiforrottabbjai (hm, mi számít kiforrottnak? Érdekes kérdés, alapvetően tökéletesnek nevezhetünk minden emulátort, ami nagyfokú pontossággal visz minden, az adott platformra készült játékot) 1000%-os cikluspontossággal adják vissza az összes eredeti és klóngép környezetét, ráadásul minden hivatalos és nem hivatalos hardverkiegészítővel, direkt mentéssel, sokfajta grafikus gyorsítással, vizuális tuningolással, HD interfésszel, hálózatos és multiplayer támogatással együtt.

Nem könnyű a retró játékok világában eligazodni. Hatalmas adatbázisok állnak rendelkezésre az interneten arra vonatkozóan, hogy egy adott ROM-sethez pontosan milyen emulátor, milyen hardverkörnyezet szükséges. Éppen ezért, aki a kedvenc régi játékait ismételten futtatni szeretné a modern rendszereken, nem árt némi alaptudással felfegyverkeznie a csata megvívásához.

Először is: nagyjából el kell tudni helyezni, hogy az adott játék kb. mikor látott napvilágot, vagy milyen rendszeren (pc-s, konzolos, egyéb) volt elérhető. Ezek után már könnyen utána lehet nézni a keresők segítségével, hogy pontosan mi is az, amire szükségünk lesz. Nem kell aggódni, elveszni nem nagyon lehet: számos retró témájú oldal és közösség található a világban, akik szívesen segítenek az újonnan érkezőknek – a ROM-vadászattól kezdve a legtökéletesebb emulátor kiválasztásáig. Ez esetben szemvillanást kiderül, mely, esetleg melyek azok, amiket célszerű lesz megtartani.

A GameMaster segít megadni az első lökést: megpróbáltuk összeszedni az általános rendszerekre írt emulátorok közül azokat a példányokat, amelyek tartalmi szolgáltatásai biztosan elegendőek lesznek kedvenc játékod hangulatának újraéléséhez. Ahány ember, annyi játék – valaki pl. a Gauntlet Speccy-s (Sinclair Spectrum) változatára esküszik, és van, aki az árkádváltozatot tartja legjobbnak. Nos, valahol az emulátorok esetében is így van, hiszen egy adott rendszerre

többen is írtak ilyen programokat. A Spektrum esetében egy órányi keresés után kb. nyolcvanat számoltam össze – ez természetesen az egykori nagy C64 riválisa miatt van, ugyanis a régi, tizenöthúsz évvel ezelőtti játékok futtatásához jóval könnyebb keretprogramot írni, mint pl. egy Playstation 1 esetében.

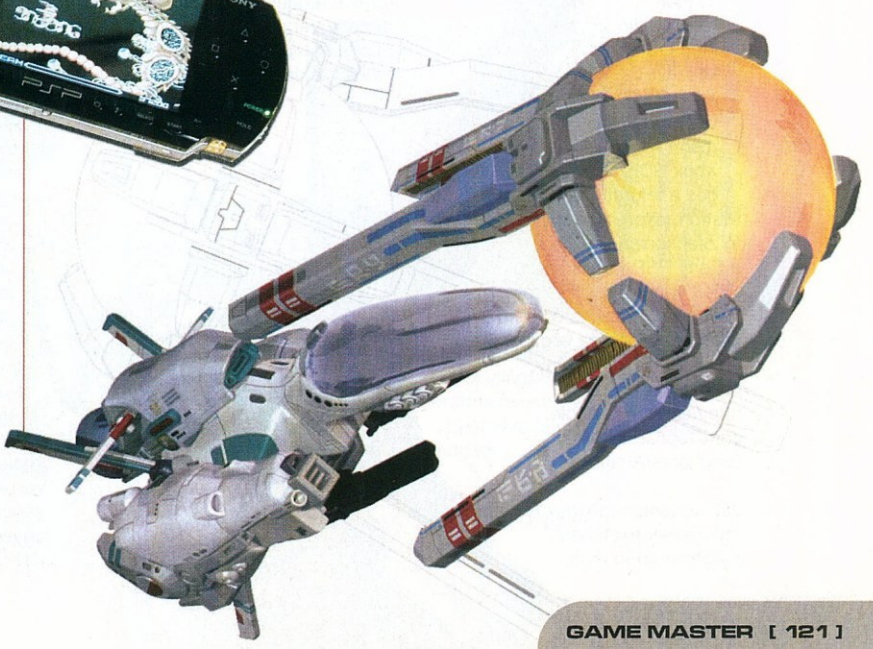
A PC-re írt keretprogramok közül a Sinclair gépekhez és játékokhoz a TXZ Vault (http://tzxvault. retrógames.-com) és a World of Spectrum (http://www.worldofspectrum.org) központi oldalak tudnak rengeteg segítséget nyújtani. A legtöbben az UnrealSpeccy-t favorizálják, de én ajánlom kipróbálásra a RealSpectrumot és a régi, de ettől függetlenül igencsak fejlett X128-at. Utóbbi kettő a rendszer működéséhez szükséges System ROM-okat is tartalmazza, így nem kell külön keresgélni őket. Fejlett grafikus szűrőkkel, konfigurációs panellal, és meglepően jó támogatással rendelkeznek. A legtöbb esetben ezek kódja alapján írták meg a jelenkor újabb és újabb Spectrum emulátorait is. Amiga platformra a Spectrum, Unix variánsokra pedig Fuse, és a magyar illetőségű Spectemut említeném, amely Szeredi Miklós áldásos tevékenysége révén született meg. A Sinclair gépe méltán híres, a lehető legtöbb platformra létezik belőle valamilyen segédprogram, amivel játékok ezreivel próbálhatunk szerencsét pl.

- Macintosh (MacSpectatle és PowerSpectrum)
- Dreamcast (DreamSpec, saját loaderral és beépített 180 játékkal)
- Playstation 2 (szintén a DreamSpec portja, nagyon kezdetleges)
- PSP (PSSpectrum, amely bár 0.1-es, de már most sok száz Rom fut alatta)
- Nokia - Symbian OS (Spectrian, ami használható a Sony Ericsson P sorozatához is)
- Xbox (Dreamspec, nagyon kezdetleges)
- GBA (ZxAdvance és FooN típusok)

variánsokon, de a lista természetesen korántsem teljes. Bővebb információért látogasd a google oldalait, vagy a http://sinclair.lap.hu magyar portálokat.

Sir Clive Marles Sinclair nagy riválisa, a Commodore cég C64/128/C16/Plus4/Vic-20 variánsára nem is lehetne jobb ötletünk, mint a VICE, és a régebbi, de ugyanolyan tökéletes CC64, amelyek a legtökéletesebb Commodore-emulációkat nyújtják a PC platformon. Meghajtó-, magnószalag- és floppy egység-image fájlok, direkt mentés, hang, kép és megannyi emulációs beállítás, direkt dump, hacker, POKE és Reset funkció, Directx gyorsítás áll a repertoárban, amit Vice esetében a ViceTeam (http://www.viceteam.org) és CCS64 (http://www.computerbrains.com/ccs64) oldalakon érthettek el. A Commodore variánsok portolt változatai, a különböző platformokon:

- Macintosh (Power64, de mivel ez időlimites, ezért a VICE portja)
- Xbox (Vice 64X – direkt Vice port, sok extrával és jó kompatibilitással)
- Dreamcast (DreamFrodo, amely a Win32-es Frodo átirata, annak minden jó tulajdonságával együtt)
- Nokia mobiltelefonok (Frodo nyílt forráskód, ami emulálja a 2 joy-t, de a billentyűzet segítségével még programozni is enged



Basic-ben – tökéletes játékfuttatás az erősebb Nokia készülékeken).

Ajánlott linkgyűjtemény: http://www.c64.com és http://c64.lap.hu

Ha már Commodore, nem feledkezhetünk meg az egyik legismertebb és legjobb játékfelhozatalt magáénak mondható aduász Amigáról sem. A cég egyik üdvöskéje feltámadt, és világszerte hatalmas rajongói bázissal rendelkezik (a szerkesztőségben is vagyunk páran, akik hasonló véleményen vannak, ugye Bear?). A két legismertebb emulátor az UAE és a Fellow, amely az Amiga-otakuk minden igényét kielégíti. Hosszas ecsetelés helyett csak annyi: az UAE (http://www. freiburg. linux.de/~uae/) a legtökéletesebb, legerősebb és legsokoldalúbb Amiga-széria (a CD32-t is beleértve) emulátor, amit valaha írtak. Vállalkozó szelleműek próbálkozhatnak a kissé puritánabb, ám a vélemények szerint gyorsabb, nyílt forráskódú Fellow (http://fellow.sourceforge.net/ new_version/index.php) kódhalmazzal is. Ha a nagy Amiga klasszikusokkal (legyen az 500, 1200 vagy 4000-es) nem Unix gépeken szeretnél játszogatni, akkor megteheted a:

- Pocket PC (PocketUAE – UAE átirat, annak minden előnyével együtt)
- Windows (WinUAE – a legtökéletesebb Win32-re készült Amiga alkalmazás-környezet)
- Macintosh (MacUAE – szintén UAE verzió, Mac OS-re készítve)
- Xbox (UAE – X – UAE átirat a Microsoft konzoljára, Xbox SDK szükséges a lefordításához)

Platformokon. Hordozható zsebkonzolokra, pl. a Sony PSP-jére is készülőben van egy UAE átirat, jelenleg a tesztelés és a kódolás mozzanatait végzik rajta.

Ajánlott linkgyűjtemény: http://amiga.lap.hu http://directory.google.com/Top/Computers/Emulators/Amiga/ .

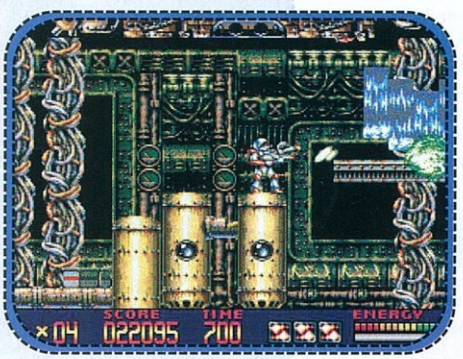
Játékorientált mikroszámítógépek esetében megemlítendő még a nálunk ismert Enterprise (lényegében Spectrum klón), az Amstrad CPC, és az MSX is. Mindegyik platformra retró játékok egész tárháza érhető el, amelyhez értelemszerűen a rajongók, hobbi-programozók emulátorokat is készítettek. Közülük az Enter (http://enter.emuunlim.com/) nevű Enterprise, a Caprice32-re hallgató CPC (http://www.caprice32.cyber cube.com/), és a multiplatform fMSX (http://fms.komkon. org/ fMSX/), valamint a népszerű OpenMSX (http://openmsx. sourceforge.net/) birtokolják a legpopulárisabb státuszt. Az Amstrad több konzolplatform mellett az Xboxon ArnoldX, az MSX BlueMSXBox néven tündököl, de előfordul FMSX4DC kódnév alatt Dreamcaston is. Mivel annak idején a nagy múltra visszatekintő patinás Atari is belopta magát a játékosok szívébe, ezért természetesen ez a széria sem maradt támogatás nélkül. A kisebb klubok, rajongói oldalak és gyűjtemények elsősorban az Atari ST és Atari XL sorozatot megemésztő emulátorok köré tömörülnek. Előbbi csoport az Atari védjegyét élvező SainT (http://saint.atari.org/) és a PaCifiST team (http://www.atari.st/pacifist/), utóbbi inkább az A8E (http://www.zerstoerung.de/) csapat keze munkáját választja. A fentebb felsorolt öt rendszer emulátorairól általánosságban elmondható, hogy elég kiforrott kódrendszerrel, kiegészítő hardverelem- és direkt mentés támogatással, magas kompatibilitási rátával rendelkeznek, így egyéb alternatív verziói (pl. konzolosok, mint az AtariXLBox) is bátran ajánlhatóak a kísérletezni vágyóknak.

Megannyi emulátor van még, amit említeni lehetne a retró emuláció terén, de akad itt még valami, ami talán a legnagyobb szegmensét képviseli az elektronikus játékkultúra ezen műfajának. Nevezetesen a konzolos és az árkád rendszerek szimulációjáról van szó, amely méretét és széles körét tekintve szintén hatalmas rajongói bázissal rendelkezik. Mivel az idők során több száz videojáték konzol született és tűnt el a süllyesztőben, ezért manapság nincs olyan program vagy kódrendszer, amely egybefoghatná és egy kalap alatt futtatná a rájuk írt nagyszerű klasszikusokat, vagy a 90-es évekbeli csodákat. A játéktermi retró (ismétlem retró, tehát ebbe nem tartoznak bel a 90-es évek vége után készített árkádrendszerek, mint pl. a Sega Naomi I-II, és tucatnyi System 16-24-30 variáns (bővebb infókért látogass el a http://www.sys tem16.com linkre), valamint a nagy kiadók egyedi boardjai - Capcom System, vagy a Nintendo Ultra 64-e, a Sammy-SNK Atomiswave-je) hangulathoz elég csupán egy MAME, ritkább esetben ScummVM, vagy annak egy variánsa.

A modernkori retróhoz (értem ez alatt a kilencvenes évek közepe után készített speciális rendszerek megoldásait, mint pl. a Killer Instinctben megbúvó Ultra 64 prototípus hardvert) már különleges és egyedi emulátorpakkok szükségesek, amelyek mindig csak egy célcsoportot (tehát pl. csak a Capcom System 1 és System 2-re írt Kawaks-ot (http://www.emulator-zone.com/doc.php/arcade/kawaks.html) és Nebulát (http://www.emulatorzone.com/doc.php/arcade/nebula. html) futtatnak megfelelően. Persze itt is akadnak kivételek, ugyanis a MAME folyamatos fejlődése révén egyre több ilyen osztálycsomagot implementálnak a kódjába, ami következtében alkalmasint nem szükséges külön emulátor az említett egyedi programokhoz. A döntés a játékost illeti meg. Az alábbiakban érák szerint csoportosítva sorra vesszük először a konzolos, majd az árkád retró rendszerek legfontosabb emulátorait, majd retróemuláció körképünk végezetével néhány hasznos linkkel szolgálunk az elinduláshoz.

A legrégebbi Atari rendszerek, az Atari 2600, 5200 és 7800 mára „szinte" tökéletes programokkal büszkélkedhetnek. A parányi ROM-ok futtatásához számítógépen személy szerint a multiplatform (Unix, Mac, Windows, Amiga, DOS) Stellát (http://stella.sourceforge.net) és

a z26-ot (http://www.whimsey.-com/z26/z26.html) ajánlom, vállalkozó szelleműek pedig a MESS kódja fog kellemes meglepetéseket okozni. Atari konzol emuláció elérhető még többek között az alábbi platformokon is:



- Xbox (Stella átirat)
- PlayStation 2 (PVCS 2600)
- GP32 (VCS32 – amely az emulátor bázisú Gamepark32 egyik legjobb és leggyorsabb emulátora)
- PSP (szintén Stella átirat)
- GBA SP (egy nyílt forráskódú z26 variáns)

Az Atari szériájának nem kevés trónkövetelője akadt: a Mattel Intellivision-je, vagy a Coleco Colecovision-je szintén szép eladási adatokat produkált, így ezen gépek is megfelelően nagy rajongói bázissal rendelkeznek manapság. Sajnos a gépeknek szinte semmi piaci értékük nincs, így ennek megfelelően az emulátorok száma sem rúg túlságosan nagyra. Legismertebb képviselőjük a Bliss, Nostalgia (http://www.emulator-zone.com/doc.php/misc/nostalgia.html) duó (Intellivision), valamint a ColEmW32 és a JAVA-s VColecoJava (Colecovision) Előbbiből készült PS2-es,

Xbox-os (pl. BlissX), GBA-s és PSP-s átirat is.

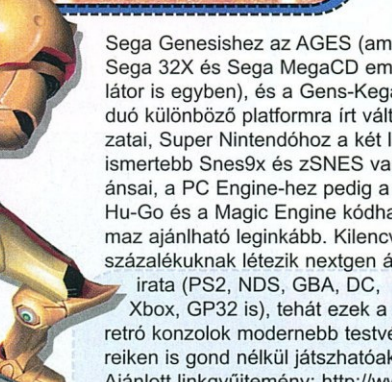
A 8bit-es éra legnevesebb képviselői a hazánkban is ismert Sega Master System/GameGear, és a rivális Nintendo Famicom/NES/ Gameboy/ GBC voltak – így hirtelenjében harminc különböző típusú változatot találtam a keretprogramokból, így csak felsorolásszinten haladunk végig a legismertebbeken, amelyekkel garantáltan nem lesz gond. Mint ahogy a mikroszámítógépes emulátorok esetében, itt is mindenféle extra opcióval egészülnek ki a programok. Sega Master System/Game Gear esetében a MasterGear és a MEKA (http://www.smspower.org/meka), a Nintendo NES esetében pedig a RockNES (http://rocknes.kinox.org), Nesticle, VirtualNES és az FCE Ultra a legesélyesebbek. A Gameboy-t tekintve egy kalap alatt említhetjük a GB/ GBC/GB-Mini típusú játékokat, amelyekből a VirtualGameBoy (http:// fms.komkon.org/ VGB/) érdemel leginkább említést. Amellett, hogy ez az egyik legjobb GB játékokat működtető program, Mac-re, Pocket PC-re is található variánsa.

Ha jobban körülnézünk, találhatunk SMS/ GG, GB és NES emulátort GBA-ra, PSP-re, GP32-re, PS2-re, Xboxra és Dreamcastra is. Ha már a handheldeknél tartunk, megemlítendő, hogy az Atari kétfajta Lynx konzolja is megvetette lábát a retró emuláció világában, a téma iránt érdeklődőknek a Handy-t (http://www.atariage.com/Lynx/emulation/handy_tutorial/) és a Plynx-et (http://plynx.dcemu.co.uk/) ajánlom (utóbbi speciel PSP-s variáns). A Sony hordozható konzolja abszolút ideális választás a retró kedvelőknek, mivel a gépre való portolás meglehetősen egyszerű feladat a többi hasonló géphez képest. Teljes és komplett handheld emulációs adatbázist találhattok a http://dl.qj.net/Gaming-Consoles/catid/185 linken, ahol kedvetekre csemegézhettek a PSP-re írt emulátorok közül.

A 16bit-es korszak Sega Genesis (nálunk Megadrive), Super Nintendo és NEC PC Engine (Turbografx néven is ismert volt) triumvirátusa igazi sikertörténet a retró emulációt tekintve. Azok, akik nem rendelkeznek semelyik konzollal, könnyen eldönthetik, melyik mellett teszik le a voksukat.

Sega Genesishez az AGES (amely Sega 32X és Sega MegaCD emulátor is egyben), és a Gens-Kega duó különböző platformra írt változatai, Super Nintendóhoz a két legismertebb Snes9x és zSNES variánsai, a PC Engine-hez pedig a Hu-Go és a Magic Engine kódhalmaz ajánlható leginkább. Kilencven százalékuknak létezik nextgen átirata (PS2, NDS, GBA, DC, Xbox, GP32 is), tehát ezek a retró konzolok modernebb testvéreiken is gond nélkül játszhatóak. Ajánlott linkgyűjtemény: http://www.emUlator-zone.com és http://www.retrogames.com

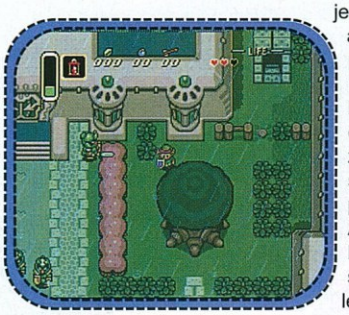
A 32 és 64bit-es szekció (ha csak a legismertebb rendszereket nézzük), négy résztvevő nagy csatájának helyszíne. A Sega hatalmas ballépésének nevezhető 32X után megszületett Saturn, a nagy riválisa Sony Playstation 1 – N64 duó (bár utóbbi már erősen 64 bites), valamint az Atarit sírba fektető, mostohán kezelt Atari Jaguar. Ez még az a konzol-éra, amit lehetséges jól emulálni a számítógépes és jelenlegi generációs konzolgépeken. Akadnak olyanok, amelyekért egész kódsereg harcol (lásd pl. N64, amelyre legalább tízféle jobb-roszszabb programocska létezik) és akad, amelyik puritán felhozatallal rendelkezik (lásd pl. a Jaguart). Sorra véve őket:



– Sega Saturn: Satourne (amely Sega STV és Titan Video emulátor is egyben)
– N64: Project 64 (http://www.pj64.net/main/) és UltraHLE (előbbi a legjobb, amelyet sok egyéb konzolplatformra is átírtak)
– Playstation 1 és PSOne: ePSXe (kétséget kizárólag a legjobb plugin-okat alkalmazó Playstation emulátor, 99%-ban mindent képes megfelelő sebességgel, remekül futtatni - http://www.epsxe.com/)
– Jaguar: Project Tempest és Virtual Jaguar (közepes támogatottság, bár ez amúgy sem a legtökéletesebb platform a retró játékkultúra táplálására)

Árkád fronton a szinte mindenre kiterjedő MAME variánsok mellett azért rengeteg más érdekességgel is összehoztak, sőt! A legemlékezetesebb összecsapások, kalandok és játékok is bizonyebbe a kategóriába sorolhatóak. Mivel helyhiány miatt képtelenség lenne mindent részletekbe menően jellemeznünk, ezért csak nagyvonalakban végigrepülünk a legismertebb rendszereket emuláló programokon.

A roppant népszerű Neo-Geo AES és MVS-hez, valamint a populáris Capcom CPS1-, CPS2-höz leginkább a FinalBurn (http://www.emulator-zone.com/doc.php/arcade/finalburnalpha.html) és WinKawaks (http://www.emulator-zone.com/-doc.php/arcade/ kawaks.html) különböző variánsai (mivel számos platformra létezik belőlük átirat, többek között PSP-re és Xbox-ra is) ajánlhatóak. Az olyan játékokhoz, mint a Killer Instinct Arcade pedig speciális emulátorok (Kiame U64, KI emu – http://www.sys2064.com/u64.htm) szükségesek. A Taitofféle F2 és F3 rendszerekhez a Raine (http://www.rainemu.com/), a különböző félkarú rablókhoz, videopókerekhez, Fruitmachine emulátorok, flipper emulációkhoz IRPinball és PinMAME, Sega System 16-hoz a System16 variánsok alkalmasak. Ember legyen a talpán, aki eligazodik közöttük.



A retró, mint videojáték kultúra gyakran igen nehéz akadály elé állítja a nosztalgiázni vágyó játékost – főként, ha az alternatív, emulációs utat választja. Segítség és útmutatás, de legfőképpen angoltudás hiánya nélkül igencsak hamar ködbe markolhatunk, és ez bizony rányomhatja a bélyegét a későbbi próbálkozásokra is. Bár a cikkben foglaltak elsőre igen egyszerűnek tűnhetnek, szánjuk rá az időt, hogy kicsit elmélyedjünk az emulációval

foglalkozó oldalakban. Így rövid idő alatt (és az interneten olvasható visszajelzések alapján) nagyon hamar meg fogjuk találni azt a programot, amely kedvenc játékaink futtatásához szükséges. Akinek inkább a konzolos és árkád univerzumhoz húz a szíve, azt a MAME és a fentebb megemlített emulátorok biztosan nem fogják cserbenhagyni, de egy tanácsot fogadjatok el: mivel a MAME nem kompatibilis az egész világgal, ezért a külön emulátorral rendelkező rendszerekhez mindig a hozzá ajánlott programmal próbálkozzatok.

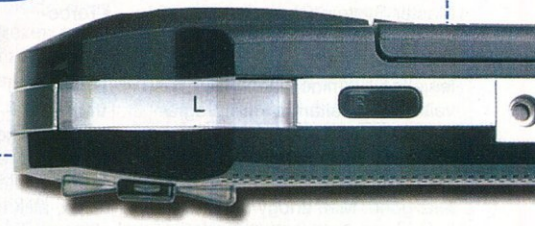
Legyen az bármilyen játék, amivel fel szeretnétek eleveníteni a régmúlt szép emlékeit, mindig járjatok utána az adott rendszer sajátosságainak. Legkényelmesebb és legegyszerűbb megoldás, ha az interneten utánajárva kideritek, mikor és milyen konzolra/számítógépre jelent meg az adott produktum, így elkerülhetőek az eltérő verziókból származó problémák. A GameMaster stábja önfeledt kikapcsolódást és kellemes utazást kívánna a retró műfaj világában, használjátok eredményesen linkjeinket!

„Segítőkre lelsz, nem maradsz magadra…"

Ready?
Rom OK, Starting!

Stinger

HANDHELD
MULTI ÖRÖMÖK



Az a tévhit, mely szerint a kézi konzolokkal csak egymagunkban, magányosan tudunk játszani, már régen megdőlt. A kis gépeket ilyen-olyan módszerrel már hosszú ideje össze lehet kötni, és rengeteg olyan játék is megjelent már, amelyben egymás ellen, vagy egymást segítve küzdhetünk, pont, mint az asztali konzolok, vagy a számítógépek esetében. Az azonban csak a legújabb generáció óta jellemző, hogy a mókához nem kell egy légtérben tartózkodni a többiekkel, ugyanis a beépített Wi-Fi adapterek segítségével már az interneten keresztül is csatlakozni tudunk más játékosokhoz. Nézzük, hogy mire számíthatunk, ha Sony PSP-vel, vagy Nintendo DS-sel rendelkezünk, és szeretnénk belevetni magunkat a multiplayer örömökbe.

Sony Playstation Portable

Az internetes multiplayer játék lehetősége már a konzol megjelenése óta adott, hiszen a Wi-Fi adapter szériatartozék, de eddig aránylag híján voltunk az olyan játékoknak, amelyek ki is használják ezt a lehetőséget. A PSP esetében alapvetően két hálózati módot – „Ad Hoc", és „Infrastructure" – használhatunk, ebből az előző mód egy-két kivételtől eltekintve mindegyik, az utóbbi pedig csak néhány programban található meg. Az Ad Hoc mód használatával tudnak a Wi-Fi hatókörében tartózkodó játékosok megküzdeni egymással. A mód alapból nem igényel semmilyen beállítgatást, a PSP „Network Settings", majd azon belül az „Ad Hoc" opcióját kiválasztva megadhatjuk, hogy készülékünk melyik csatornát használja a kapcsolattartáshoz, de ezt hagyhatjuk az alapértelmezett „Automatic" beállításon, és ezután ezt az opciót el is felejthetjük. Ha ezzel megvagyunk, mindenkinek el kell indítania a játékot, és ki kell választani a multiplayer opciót. A versenyzők közül valakinek a „start" vagy „host" opció segítségével indítania kell egy játékot, amihez aztán a többiek a „join" opciót kiválasztva csatlakozhatnak. Az a játékos tudja kiválasztani a pályákat, a versenymódokat, stb. aki a játékot indította. Az infrastructure mód az érdekesebb számunkra, hiszen manapság könnyebb összehozni a neten keresztül egy jó multiplayer mókát, mint mondjuk összetrombitálni a haverokat. Ahhoz, hogy ezt a módot használni tudjuk, szükségünk lesz valamilyen vezeték nélküli internet kapcsolatra. Ha szélessávú, állandó internet kapcsolattal rendelkezünk, érdemes vásárolni egy DSL router-t, amely egyrészt biztosítani tudja a folyamatos kapcsolatot több számítógép számára is, ráadásul beépített tűzfallal is rendelkezik, ezáltal védi gépeinket a támadók ellen. Ha még nem rendelkezünk ilyen routerrel, akkor érdemes rögtön olyan változatot vásárolni, ami egyben Wi-Fi access pointként is működik. Manapság már egészen baráti áron tudunk ilyen eszközökhöz hozzájutni (SMC 7904WBRB ~ 16000 forint), ezekhez aránylag könnyen csatlakoztatni tudunk mindenféle vezeték nélküli kütyüket, így a PSP-t is. Ha van már sima, Wi-Fi nélküli routerünk, vagy nem óhajtunk túl sok pénzt befektetni a cél érdekében, akkor a számtalan USB alapú WLAN adapter közül is választhatunk, ezekért gyártótól és sebességtől függően ~ 6-12000 forintot kell kifizetnünk.
Ha sikerült megoldanunk a vezeték nélküli internetes kapcsolat kérdését, akkor kapcsoljuk be a PSP-t, és válasszuk a már említett „Network Settings", majd azon belül az „Infrastructure mode" opciót. Akármennyi kapcsolatot létrehozhatunk, „Connection 1" név alatt például beállíthatjuk az otthoni kapcsolatunkat, „Connection 2" név alatt a munkahelyi internetes kap-

AZ INTERNETES JÁTÉKOT TÁMOGATÓ PROGRAMOK:

A szoftverek megvásárlása előtt mindenképpen érdemes megnézni a dobozukat, így már előre tudni fogjuk, hogy az adott anyag internetes játékra alkalmas-e, avagy sem. A PSP játékok dobozán az „Infrastructure mode" szöveget, a DS játékok dobozán a „Nintendo Wi-Fi Connection" logót kell keresni. Segítségképpen álljon itt egy kisebb lista, a Wi-Fi-t támogató játékokról.

PSP:
- ATV Offroad Fury: Blazin' Trails
- FIFA 06
- Gretzky NHL '06
- Madden NFL 06
- Major League Baseball 2K6
- MLB '06: The Show
- NBA Live 06
- Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
- Need For Speed Underground Rivals
- SOCOM U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo
- Twisted Metal: Head-On
- World Championship Poker 2: Featuring Howard Lederer
- World Series of Poker
- X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

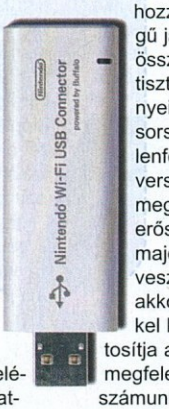
DS:
Jelenleg elérhető:
- Tony Hawk's American Sk8land
- Mario Kart DS
- Animal Crossing: Wild World

A megjelenésre váró játékok közül:
- Tetris DS – 2006. április 21.
- Metroid Prime Hunters – 2006. május 5.
- LOSTMAGIC – 2006. tavasz

csolatunkat, „Connection 3" név alatt valamelyik kedvenc éttermünk ingyenes internetes szolgáltatását. A kapcsolat beállítása hét lépcsőből áll, meg kell adnunk a kapcsolat nevét, majd automatikusan rákereshetünk a routerünkre, vagy a WLAN adapterre. Ha a vezeték nélküli kapcsolatunkat jelszóval védtük le, akkor a következő lépcsőben megadhatjuk azt, majd automatikusan, vagy manuálisan megadhatjuk az internet kapcsolatunk adatait (IP cím, stb.). Ha mindezzel megvagyunk, letesztelhetjük, hogy működik-e a kapcsolatunk, és már indíthatjuk is az első infrastructure módot támogató játékunkat. Feltéve, hogy nem SCEE játékot szeretnénk kipróbálni, mert akkor maradt még egy tennivalónk. A Sony hálózatához csak úgy tudunk csatlakozni, ha először elmegyünk a PSP hivatalos oldalára (http://www. your psp.com/psp/psp. html#section= ngsreg&locale= en_gb), és regisztráljuk a készülékünkhöz tartozó „Network adapter" kódunkat. Az így beállított felhasználónév/jelszó kombinációval tudunk csatlakozni a hálózathoz. Ezután már bármelyik játékunkat elindíthatjuk, és abban a „Multiplayer" majd „Infrastructure" opciót kiválasztva csatlakozhatunk a többiek által indított játékokhoz.

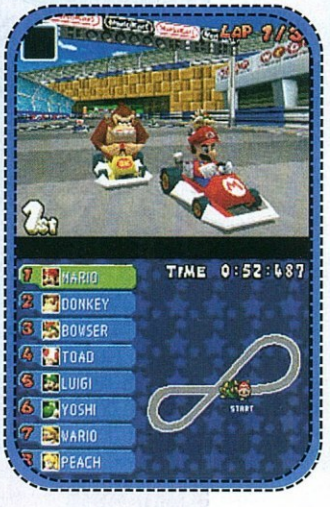
Nintendo DS

A konzolhoz egyelőre elég kevés Wi-Fi játékot támogató programot adtak ki, de semmiképpen sem szabad elmenni a tény mellett, hogy ezt a lehetőséget a szolgáltatás négy hónappal ezelőtti beindítása óta már több mint egymillió játékos veszi aktívan igénybe. A Wi-Fi Connection használatához nagyjából ugyanazokat a feltételeket kell megteremteni, mint a PSP esetében, tehát rendelkeznünk kell vezeték nélküli internet kapcsolattal. Nem mindegy azonban, hogy ennek kialakításához milyen eszközöket veszünk igénybe. Ha Wi-Fi képes routert akarunk vásárolni, akkor először érdemes megnézni a www.nintendowifi.com oldalon található ajánlott eszközök listáját. Ha ugyanis olyan routert veszünk, ami a DS-sel nem tud együtt dolgozni, akkor a Wi-Fi játék nem fog működni. Nekem személy szerint a már említett SMC routerem van, és ehhez sehogy sem tudtam csatlakozni a DS-emmel. A legegyszerűbb, és legbiztosabb módszer az, hogy megvásároljuk a „Nintendo Wi-Fi USB Connector" nevű eszközt, ami alapvetően egy WLAN adapter, amit direkt a DS-hez készítettek. Ezt a kis kütyüt bármilyen számítógéphez csatlakoztathatjuk, ami rendelkezik internet kapcsolattal, majd a hozzá adott lemezen található programot telepítve már csatlakozhatunk is a géphez, illetve azon keresztül az internethez a DS-ünkkel. A Wi-Fi kapcsolat beállításához nincsen külön opció a DS menüjében, minden egyes játéknál külön meg kell adni az adatokat. Ez szerencsére nagyon egyszerű procedúra, pár másodperc alatt túl lehet esni rajta, és már mehet is a játék.



Tapasztalatok

Mindkét konzol esetében ugyanannyira gyorsan, és egyszerűen be lehetett állítani az internetes játékhoz szükséges kapcsolatot, a lehetséges problémák kezelésével kapcsolatban profi segítséget nyújtanak a fentebb említett két weblapon található leírások, faq-ok.



A játékokhoz csatlakozó játékosok számában elég nagy különbség mutatkozott meg. Bár PSP-re jóval több internetes multi módot támogató játék jelent meg, a Nintendo központosított játékrendszere jelenleg jóval több játékost mozgat meg. Ugyanabban az időszakban, amikor a Mario Kart DS-sel pillanatok alatt négyjátékos összecsapásokat toltam, nagy nehezen tudtam csak ellenfeleket találni a PSP-s Need for Speed: Most Wantedben, vagy a Twisted Metal: Head-Onban.

A központosított rendszer kitalálásáért, és megalkotásáért mindenképpen jár egy nagy piros pont a Nintendónak.

Még egy jó pont jár a „rivals mode" beépítéséért. Ez a rendszer garantálja azt, hogy mindig nagyjából hozzánk hasonló képességű játékosokkal kerüljünk össze. Minden játékban statisztika készül az eredményeinkről, és ezek alapján sorsolja ki a rendszer az ellenfeleinket. Ha egyre több versenyt, összecsapást megnyerünk, akkor egyre erősebb ellenfelet kapunk majd. Ha magasabb az elvesztett versenyek száma, akkor gyengébb ellenfelekkel kerülünk össze. Ez biztosítja a sikerélményt, de a megfelelő szintű kihívást is a számunkra.

Néhány szó a sebességről, ami ugye nagyon fontos szempont a multis játékok esetében. Mindkét gépen összecsaptam amerikai, japán, és más egzotikus országban tartózkodó játékosokkal is, de a sebesség soha nem esett le túlzottan, de ha mégis, akkor is bőven a játszhatóság szintje fölött maradt. Hogy ne legyen problémánk, a beépített szűrők segítségével beállíthatjuk, hogy melyik kontinens játékosaival akarunk összecsapni, és persze azt is, ha csupán a barátainkkal szeretnénk játszani. Ha a saját területünkön nem találunk játékosokat, akkor érdemes próbaképpen kiválasztani az „egész világ" opciót.

Mindent egybevéve nagyon pozitív tapasztalatokat gyűjtöttem mindkét konzol esetében, így aztán csak azt tudom javasolni, hogy akinek birtokában van valamelyik platform, mindenképpen fektessen be a szükséges eszközökbe, és próbálja ki az internetes játékot. Akinek pedig nincsen, az sürgősen fektessen be valamelyikbe, esetleg mindkettőbe. Megéri.

Uniq

GAME SHARING

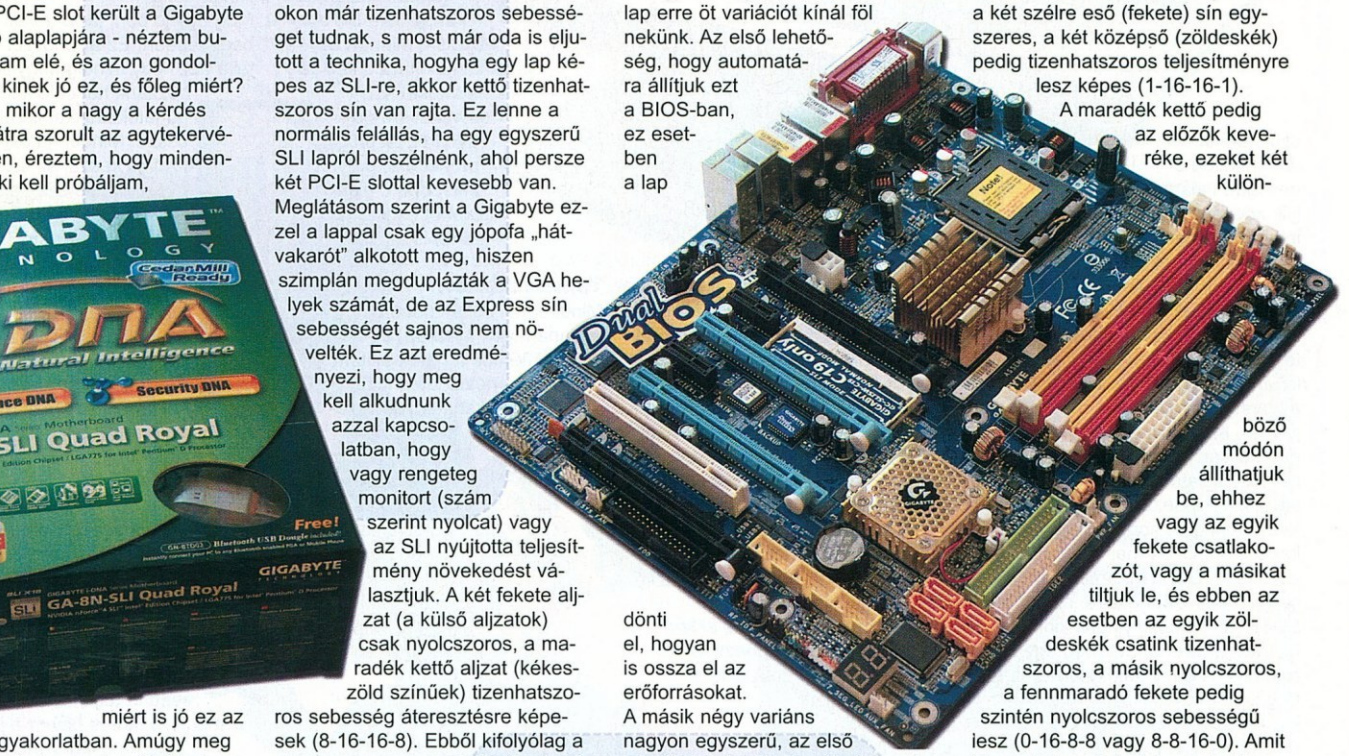
Ha már szó esett a sima, nem interneten keresztül folytatott multis módozatokról, akkor érdemes megemlíteni, hogy mindkét platform esetében találhatunk olyan játékokat, amelyekben működik az úgy nevezett „game sharing", azaz játék megosztás opció. Ha ezt a lehetőséget igénybe vesszük, akkor elég, ha egy játékosnak megvan az adott játék, a megosztás után a többiek csatlakozni tudnak a többjátékos mókába úgy, hogy semmilyen játék sincs behelyezve a konzoljukba. Ezt a lehetőséget kipróbáltam a Mario Kart DS-ben, és a PSP-s Pac-Man World 3-ban is, és minden gond nélkül működött is a dolog.

PC CSÚCSRA JÁRATVA,

4X SLI ALAPLAPTESZT

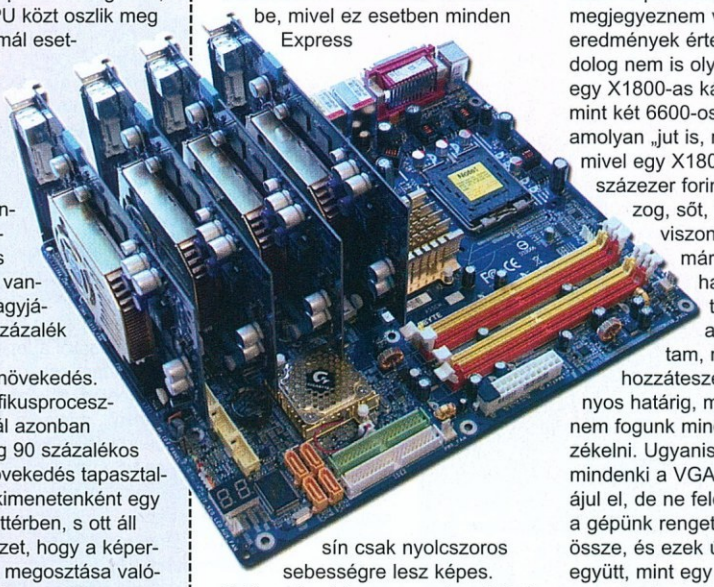
Amikor először hallottam arról, hogy 4 PCI-E slot került a Gigabyte legújabb alaplapjára - néztem bután magam elé, és azon gondolkoztam: kinek jó ez, és főleg miért? Később, mikor a nagy a kérdés végre hátra szorult az agytekervényeimben, éreztem, hogy mindenképpen ki kell próbáljam, miért is jó ez az újítás a gyakorlatban. Amúgy meg vágytam rá, hogy négy GPU pörögjön SLI-ben összekötve. Valójában persze csak azért, hogy minél nagyobb számokat láthassak a 3DMark valamelyik, de lehetőleg összes verziójában. Sajnos ez a terv hamar a füstbe ment, hiszen a négy kártya valóban belepakolható a lapba, de egyidejűleg csak két kártya köthető SLI-be. Nem tagadom, e ténynek felszínre kerülése egy kicsit elvette a kedvem, de azért így is maradt elég érdekesség, amit szívesen megosztanék veletek.

A Gigabyte 8N SLI QUAD ROYAL egy szokványos 775–ös tokozású alaplap, ami viszont már nem annyira szokványos, az mobóra varázsolt chipset. Hiszen már megszoktuk az évek hosszú sora alatt, hogy az Intel procikat általában Intel chipset szolgálja ki, ennek azonban most vége, a 8N SLI QUAD ROYAL alaplapon ugyanis nVidia nForce 4 SLI chipset van. Mint azt már említettem, négy PCI-E port van az alaplapon, viszont arról még nem volt szó, hogy ezek milyen átviteli sebességgel bírnak. A PCI-E buszok az alaplapokon már tizenhatszoros sebességet tudnak, s most már oda is eljutott a technika, hogyha egy lap képes az SLI-re, akkor kettő tizenhatszoros sín van rajta. Ez lenne a normális felállás, ha egy egyszerű SLI lapról beszélnénk, ahol persze két PCI-E slottal kevesebb van. Meglátásom szerint a Gigabyte ezzel a lappal csak egy jópofa „hátvakarót" alkotott meg, hiszen szimplán megduplázták a VGA helyek számát, de az Express sín sebességét sajnos nem növelték. Ez azt eredményezi, hogy meg kell alkudnunk azzal kapcsolatban, hogy vagy rengeteg monitort (szám szerint nyolcat) vagy az SLI nyújtotta teljesítmény növekedést választjuk. A két fekete aljzat (a külső aljzatok) csak nyolcszoros, a maradék kettő aljzat (kékeszöld színűek) tizenhatszoros sebesség áteresztésre képesek (8-16-16-8). Ebből kifolyólag a sínek nem egyforma teljesítményűek, de beállíthatjuk, hogy milyen arányban akarjuk felosztani azt a harminckettő egységünket az egyes kártyáink között. Az alaplap erre öt variációt kínál föl nekünk. Az első lehetőség, hogy automatára állítjuk ezt a BIOS-ban, ez esetben a lap dönti el, hogyan is ossza el az erőforrásokat. A másik négy variáns nagyon egyszerű, az első lehetőségként kiválaszthatjuk azt, hogy nekünk mind a négy slot kell, ez esetben mind a négy slot nyolcszoros sebességre lesz képes (8-8-8-8). Van a „nekem csak két kártya megy SLI-be, de azok üssenek!" opció, ilyenkor a két szélre eső (fekete) sín egyszeres, a két középső (zöldeskék) pedig tizenhatszoros teljesítményre lesz képes (1-16-16-1). A maradék kettő pedig az előzők keveréke, ezeket két különböző módon állíthatjuk be, ehhez vagy az egyik fekete csatlakozót, vagy a másikat tiltjuk le, és ebben az esetben az egyik zöldeskék csatink tizenhatszoros, a másik nyolcszoros, a fennmaradó fekete pedig szintén nyolcszoros sebességű lesz (0-16-8-8 vagy 8-8-16-0). Amit bizarr dolognak tartok az alaplappal kapcsolatban, hogy mindössze egy darab PCI slot van rajta, de az is csak „dísznek". Ugyanis, ha a harmadik Express csatlakozónkba is videokártyát pakolunk, akkor a PCI csatinkat már csak a VGA hűtőbordáin keresztül fogjuk pislantgatni. Igaz, az nForce 4 SLI chipset felszereltségét talán legjobban egy svájci bicskához tudnám hasonlítani, van minden, amire csak szükség lehet: Dual Gigabit LAN, nyolc csatornás AUDIO, Firewire, hét darab USB 2.0, négy SATAII – akár Raid 5 lehetőséggel, stb. Ettől függetlenül szerintem mégis előfordulhat olyan helyzet, hogy szükségünk lenne arra a nyavalyás PCI-ra, de lehet, hogy csak én vagyok ilyen telhetetlen. Na, most már viszont hagyjuk ezt a sok számot és egyéb nyers adatot, inkább kukkantsunk be a műhelybe. Tudom jól, mindenkit jobban érdekel, mennyire hajtottuk és kínoztuk szét a rendelkezésre álló alkatrészeket, mint például az USB-portok száma. A tesztkonfigurációnk kezdetben egy Gigabyte 8N-SLI QUAD

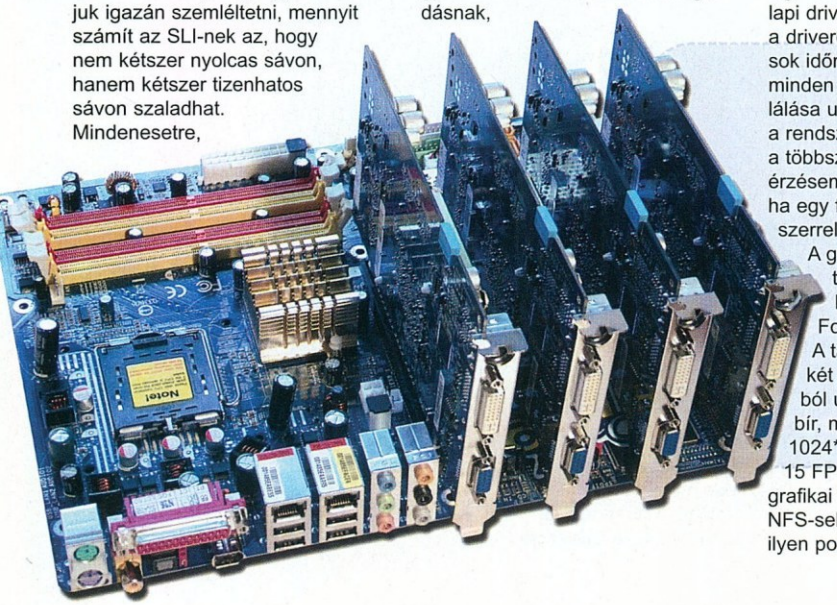


MI AZ SLI? MIT CSINÁL VALÓJÁBAN?

NVIDIA® SLI™ (Scalable Link Interface) = TKK (Teljesítményfüggő kapcsolódási kapu). Egy nagyon kedves ismerősöm szerint így lehetne fordítani az SLI rövidítést, és ez nekem annyira megtetszett, hogy ide le kellet írnom, ezzel is kifejezve az általam iránta érzett tiszteletet. Az SLI gyakorlatilag egy ugyanolyan munkamegosztási folyamat, mint amit a többprocesszoros rendszerek vagy a kétsávos (DUAL CHANNEL) memóriák végeznek. Ennek lényege az, hogy egyszerre több eszköz – ez esetben grafikusprocesszor – dolgozzon egy adott feladaton. Az SLI-nél ez úgy nézz ki, hogy a monitorra kerülő kép vízszintes megosztásra kerül, és a képernyő felső, illetve alsó részét más-más GPU szolgálja ki. E megosztás által termelt többletteljesítmény sok mindentől függ: függ a monitorok számától, valamint, hogy az egyes monitorok milyen felbontásban működnek. És persze főleg attól, hogy hány GPU közt oszlik meg a munka. Normál esetben, azaz két GPU-s SLI összekapcsolásnál, ahol egy képernyőt használunk ki csak, és a fennmaradó képernyők minimális teljesítményre vannak butítva, nagyjából 50 és 60 százalék közé tehető a teljesítménynövekedés. Egy dupla grafikusprocesszorú kártyánál azonban megközelítőleg 90 százalékos teljesítménynövekedés tapasztalható, hisz ott kimenetenként egy GPU van a háttérben, s ott áll fenn az a helyzet, hogy a képernyő vízszintes megosztása valóban fele-fele alapon megy.



ROYAL alaplapból, négyszer 512/533 Kingmax DRR II-es memóriából, négy darab 6600-os GT-ből, és nem utolsó sorban egy 2.8 GHz-es, kétmagos, kétszer 1Mb cache-es Intel P4-ből állt. A procit menetközben lecseréltük egy szimplamagos 3.2 Ghz-es, 2Mb cache-es P4-re, mivel furcsa mód az utóbbi CPU sokkal jobb eredményeket produkált a teszt során. A négy darab 6600-os kártyán kívül szerettünk volna kipróbálni négy darab 7800-as kártyát is, ám ezek sajnos nem érkeztek meg határidőn belül. Viszont hogy a teszteredményeknél ne árválkodjon az a szegény 6600 egymagában, ezért bevontunk az akcióba egy Ati X1800-as videokártyát is. Az X1800-asból azért csak egyet vettünk igénybe, mert az alaplapunk CrossFire technológiára nem képes, azt meg, hogy milyen nyolc monitorra bambulni az asztalon, tökéletesen kiélvezhettük a 6600 GT-kel is. Talán a legnagyobb hiányosság, amit a 7800-asok nélkülözése okozott, hogy így nem tudjuk igazán szemléltetni, mennyit számít az SLI-nek az, hogy nem kétszer nyolcas sávon, hanem kétszer tizenhatos sávon szaladhat. Mindenesetre, egy biztos, az alaplapba négy videokártyát tehetünk be, és ezek közül kettőt SLI-be kötve is hajthatunk. Ez körülbelül annyit jelent, hogyha elég sok pénzt áldozunk rá, nézhetünk akár „extraszéles képernyőt", amit négy darab két kimenetes kártyával és persze nyolc monitorral érhetünk el. Mondjuk ezt a felhasználást csak megszállott repülő/helikopter szimulátor játékosok esetében tudom elképzelni, akik minden ablakon egyszerre szeretnének kinézni a „gépükből", hogy ezzel is fokozzák az élményt, a játék élethűségét. Hardcore gamerek esetében már kevésbe látom a gyakorlati hasznát annak a megoldásnak,



hogy négy VGA-t raknak az alaplapba, hisz ebben az esetben hiába is kötnek ezek közül kettőt SLI-be, mivel ez esetben minden Express sín csak nyolcszoros sebességre lesz képes. Talán még abban az esetben lehet hasznos a nyolc monitor, ha valaki videovágással és -szerkesztéssel foglalkozik, az esetben viszont nem feltétlenül hiszem, hogy az illető ezt az alaplapot választaná, és főleg azt nem, hogy „normál" játékra optimalizált videokártyákat választana mellé. Ráadásul, aki azon gondolkozik, hogy négy VGA-t tesz a gépébe, készüljön fel egy erőművel is, hiszen már a négy 6600-os meghajtásához sem volt elég egy 460 wattos táp (és csak egy vincsi volt a gépben!).

A teszt során a legnagyobb problémát a chipset driverek okozták egyébként. Felraktam egy szűz XP Profot, a rendszerindítási idő jó alacsony volt, de csak addig a percig, amíg fel raktam hozzá az alaplapi drivereket. Az mellékes, hogy a driverek telepítéshez irreálisan sok időre volt szükség, s eközben minden külön vezérlőcsoport installálása után újraindította a gépet, a rendszer felállási ideje hirtelen a többszörösére nőtt. Kicsit olyan érzésem volt a telepítés után, mintha egy féléves, teleszemetelt rendszerrel kellene dolgozni.

A gépet két játékkal izzasztottuk, az egyik ezek közül a F.E.A.R., a másik a Need For Speed: Most Wanted volt. A táblázatból láthatjuk, hogy a két 6600 SLI-be kötve nagyjából ugyanolyan teljesítménnyel bír, mint az X1800, ám utóbbi 1024*768-as felbontásban mégis 15 FPS fölényben volt a F.E.A.R. grafikai beállítások tesztjénél. Az NFS-sel kapcsolatban sajnos nincs ilyen pontos statisztikánk a sebességgel kapcsolatban, de picit ott is erősebbnek bizonyult az ATI. Viszont ezzel kapcsolatban fontos most megjegyeznem valamit: a teszteredmények értelmében ez az SLI dolog nem is olyan rossz, hiszen egy X1800-as kártya árából több mint két 6600-ost vehetünk. Ez amolyan „jut is, marad is" felállás, mivel egy X1800-as ma még százezer forint környékén mozog, sőt, inkább a fölött, viszont egy 6600GT-t már kevesebb, mint harmincötezer forintért a miénk. Habár az előbb azt mondtam, megéri az SLI, de hozzáteszem csak egy bizonyos határig, mert egy szint után nem fogunk minőségi javulást érzékelni. Ugyanis oké, hogy ma mindenki a VGA teljesítményektől ájul el, de ne feledjük el azt, hogy a gépünk rengeteg alkatrészből áll össze, és ezek úgy dolgoznak együtt, mint egy kis csapat, s ha a csapatunk egyik tagja nem bírja már tartani a lépést, akkor lehet nekünk az égvilágon bármilyen kemény videokártyánk.

Visszatérve a tesztünk tárgyához, amely – azon felül, hogy négy PCI-Express van rajta –semmivel sem tud többet, mint bármilyen SLI-képes alaplap, sőt esetleg kevesebbet is, hiszen a K8N ULTRA SLI felszereltségben és teljesítményben is ütősebb (igaz, AMD processzor hajtja, és nem Intel). Minden küzdelmet és problémát összevetve, ami csak felmerült a teszt során – gondolok itt például arra, hogy az X1800-as nem akart menni a nyolcszoros Express slot-ba, aminek semmi logikus magyarázatát nem látom – érdekes volt és főleg sok hasznos tapasztalattal gyarapodott tudástáram, s remélem ezt elég érthetően, és világosan tudtam átadni nektek. Más egyebet nem is tudok már mondani, csak azt, hogy ennyi volt a móka mára, köszönöm a szót, és a lehetőséget.

Kovács Zéta Z

A PCI-E sínek valós sebességei			
8x	16x	16x	8x
A PCI-E sín sebességek lehetséges beállításai			
1x	16x	16x	1x
8x	8x	8x	8x
letiltva	16x	8x	8x
8x	8x	16x	letiltva
A lehetséges SLI elrendezések			
8x	8x		
		8x	8x
	16x	16x	

	Gigabyte GV-NX66T128D 6600GT		Gigabyte GV-RX18L256V-B X1800 XL	
	3Dmark '06	3Dmark '05	3Dmark '06	3Dmark '05
8xPCI-E	597	2362	nem akart működni 8x expressbe	
16xPCI-E	1719	3910	3343	6863
2*8xPCI-E	2645	6189	nem SLI képes crossfire-t nem támogat a lap	
2*16xPCI-E	2644	6185		

		NX66T128D SLI	RX18l256V-B
F.E.A.R.	min. Fps	25	35
	átlagos	45	60
	max.	110	140

NYEREMÉNY-JÁTÉK
5. FORDULÓ
Névmisztika

Minden egyes sor egy ismert márkanevet, gyártó nevét, vagy bármilyen más játékokkal, géppel kapcsolatos szót tartalmaz. Rakd megfelelő sorrendbe a betűket!

```
T R A C F A W R
U S C I L I M I
N A T F L O R
R V E D I R
G E O L C I H T
Z O O L N K
V A L I N
B U C E M A E G
X A U M
O R A M I
```

A FELADVÁNY BEKÜLDŐI KÖZÖTT AZ ITT LÁTHATÓ NYEREMÉNYEKET SORSOLJUK KI. NINCS MÁS DOLGOTOK, MINT A MEGFEJTÉSEKET 2006 ÁPRILIS 15-IG ELKÜLDENI A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A 130. OLDALON TALÁLHATÓ KUPONNAL EGYÜTT (ÍRJÁTOK MEG MILYEN GÉPETEK VAN!).

CÍMÜNK: GAME MASTER 1325 Budapest, Pf.:315

A NYERTESEK NEVEIT A GAME MASTER KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTOK MEG!

A FŐDÍJ EGY NINTENDO DS!
Lapozz a 4. oldalra a részletekért!

A nyereményjátékot támogatta:

AUTOMEX KFT
SEVENM KFT

MINDENT AZ EGYBEN

A Gigabyte nemrégiben úgy döntött, hogy az alaplapok, videokártyák, laptopok és egyéb kiegészítők után próbára teszi magát a számítástechnikai alkatrészek más frontjain is.
A GC-PTV-TAF kódnévre hallgató eszközzel a TV-tunerkártyák piacára próbált behatolni többkevesebb sikerrel.
Az első tapasztalatom sajnos elég negatív volt a kártyával kapcsolatban, hiszen túl az ezredfordulón szinte már elvárás az, hogy a hardvereszközeink „maguktól is dolgozzanak", és ezáltal minél több terhet vegyenek le a CPU válláról, de ezt sajnos nem igazán hajlandó megtenni az alanyunk. Magáról a termékről fontosnak tartom elmondani azt, hogy ezt inkább csak egy próbálkozásként latom egyelőre a gyártó részéről, mintsem egy komoly piaci részesedésről szóló háború csodafegyvereként, ezért próbáljunk meg nem úgy tekinteni rá, mint az adott piac leendő vezető termékére.
Na, de most már lássuk a medvét is, a kártya alapvetően mindenre képes, amit egy tuner kártyától elvárhatunk, és ezúton külön gratulálnék a gyártónak a kártyához való szoftver kiválasztásáért. Az eszköz használatához ugyanis a CyberLink PowerCinema 4, illetve a MakeDVD szoftvereket adják. A Gigabyte-tól már megszokott, hogy elég nagy hangsúlyt fektetnek a termékeik külső megjelenésére, és a csomagolásra is. Meg kell hagyni, a dizájn most is tényleg elégé megnyerő. A doboz festése, a távirányító kialakítása mind nagy műgondról és igényességről árulkodik. A gondoskezű japánok még arra is gondoltak, hogy az FM antenna talpa mágneses legyen, így a gépházra, vagy más fémfelületre rakva ott marad, és nem lehet leverni, nem mozdul el onnan. A csomagolás „feltépése" után kezünkbe akad maga a tunerkártya, majd találunk még egy FM, illetve egy DVB-T antennát, egy STEREO Jack – 2 RCA kábelt, USB-s infrát a távirányítóhoz, és persze magát a távirányítót is. A kártya profil oldalán találunk rádió-, és TV-antenna bemenetet, S-VIDEO-, AV-, valamint sztereó hang bemenetet is.
Mint azt már említettem, az eszköz semmit sem csinál hardverből, ezért az egyes rádió vagy TV adások rögzítése meglehetősen felemésztik gépünk erőforrásait. Amit rendkívül rossz dolognak tartok, hogy a hozzá járó szoftverrel csak Windows formátumokba tudunk rögzíteni (WMA, WMV), és a rögzítéssel kapcsolatos beállítások is elégé szegényesre sikerültek. Az eszköz üzembe helyezése amúgy végtelenül egyszerű, csak belökjük az egyik üres PCI slotba, behelyezzük a telepítő CD-t a meghajtóba, és onnantól csak a tipikus „next... next... next... finish..." installációs eljárást kell alkalmaznunk, hiszen a PowerCinema mindent beállít, besávol magától.
A távirányítóról annyit szólnék, hogy minden megtalálható rajta, ami bármely másik többfunkciós társán, jól elrendezve, érthetően, és nem hinném, hogy túl hosszan kéne bárkinek is magyarázni, hogy mit és, milyen módon nyomkodjon rajta. Apropó magyarázat! Nagy hiányosságnak tartom viszont, hogy bár a használati útmutató füzetben minden információt megtalálunk, de csak abban az esetben tudjuk ezeket az információkat hasznosítani, ha csípőből vágjuk az angolt, vagy az oly csodás japán nyelvet. A kezelőszerv kapcsán pozitívan tapasztaltam, hogy a PowerCinema kinézetében meglehetősen a MAC OS-ek képi világához hasonlít, valamint ezt a szoftverek közti átjárhatóságban is megpróbálja utánozni, bár utóbbit sajnos kevesebb sikerrel. Mindenesetre én eleve nem látom sok értelmét ennek a „mindent az egyben" megközelítésnek, azaz hogy minél több kütyüt pakoljunk bele egy számítógépbe. Hiszen az igaz, hogy olcsóbb egy tunerkártyát venni, mint tévét, rádiót, és egyéb szórakoztató-elektronikai eszközöket, de szerintem egy gép az gép, és egy TV az egy TV. Összevetve mindent a teszt végére a véleményem pozitív irányba változott, hiszen attól, hogy találtam hiányosságokat a termék tesztelése során, bízom abban, hogy a következő generációba már több munkát fektetnek.
Végezetül rátérnék talán a legérdekesebb kérdésre, hogy megéri az árát a kártya, avagy sem? Szerintem a hiányosságok, és a kezdeti gyermekbetegségek ellenére is jól használható, igényes eszközt kapunk a pénzünkért cserébe, ezért ha valaki a közeljövőben szeretne tunerkártyát vásárolni, lelkiismeret-furdalás nélkül tudom ajánlani neki a Gigabyte GC-PTV-TAF nevű termékét.

Kovács Zéta Z

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ 2006!

MEGHOSSZABBÍTVA A TI KÉRÉSETEKRE!

a következő 8 számunkra

12.768 Ft helyett

7.990 Ft

Gondold meg!
Megéri a legnagyobbat választani!

Az előfizetési akció 2006. április 30-ig tart.

Az akcióban az 1.596 Ft-os ár helyett 998 Ft-ért kínáljuk a GAME MASTER-t előfizetőinknek.

ELŐZETES

Megjelenés: 2006. április 26.

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

OUTRUN 2006: COAST TO COAST

A sorozat első része 1987-ben jelent meg, emlékszem, hogy ebben az időben napokig ki sem lehetett robbantani minket a junoszty tévénk előtt, szinte éreztük, ahogy hajunk lobog a nagy száguldásban. Az sem zavart minket, hogy a Ferrari embléma lovacskája mindig arra nézett, amerre éppen fordultunk a járgányunkkal. A sorozat legújabb része minden platformon megjelenik, remélhetőleg nem kell már túl sokat várni rá.

KUPON
GM 2006/02
1. feladvány

X-MEN: THE OFFICIAL MOVIE GAME

Bár az új epizódot nem Brian Singer rendezi, de azért még így is nagyon várjuk a mutánsok újabb filmes kalandjait. A filmmel egyidőben érkező játékkal kapcsolatban azonban szkeptikusak vagyunk, sajnos ezek az átdolgozások valamiért ritkán szoktat jól sikerülni. Mindenesetre az Activision már letett egy-két igazán jó X-Men játékot az asztalra, remélhetőleg elég energiát fektetnek az Official Movie Game-be is.

KUPON
GM 2006/02
2. feladvány

KUPON
GM 2006/02
3. feladvány

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

Az egészen kellemesre sikeredett FSW után várható volt, hogy a THQ előbb-utóbb kiad valamilyen kiegészítőt, vagy folytatást. A tavalyi E3-mon be is jelentették a játék folytatását, a megjelenést karácsonyra jósolták. Ez persze nem jött össze, amit el is néznénk a fejlesztőknek, hiszen úgy látjuk, inkább készüljön tovább egy játék, de akkor az legyen igazán ütős. Sajnos az előjelek nem túl bíztatóak ezzel kapcsolatban…

KUPON
GM 2006/02
4. feladvány

FAR CRY INSTINCTS: PREDATOR

Nem is olyan régen megjelent egy videó, amiben a PC-s Far Cry, és az Xbox360-ra megjelenő Predator grafikáját hasonlították össze. A különbség nagyon látványos volt, nem véletlen hát, hogy azóta tűkön ülve várjuk a játék megjelenését. Vajon mennyire lesz mutatós a játék egy sima, hétköznapi tévén? Mennyit fejlődött a játék mesterséges intelligenciája? Lesz-e rétes estére? Többek között ezekre a kérdésekre keressük a választ.

KUPON
GM 2006/02
5. feladvány

KUPON
GM 2006/02
FŐDÍJ

SABOTAIN

A távoli jövő. A birodalom és a Szövetség között háború dúl, a Lázadók pedig mindkét féllel harcban állnak. Légy elszánt titkos ügynök a gyilkos küzdelemben, hajts végre veszélyes küldetéseket, válassz tiszta, vagy kegyetlen módszereket! Szembesülj a jó és a rossz közti választással, és küzdj belátásod szerint a három oldal egyikén…

A Sea Dogs és a Pirates of the Caribbean készítőinek vadiúj, belső nézetű akció RPG-je, a Sabotain: Break the Rules lesz következő teljes – **magyar nyelvű** – játékunk. A futurisztikus világba helyezett történet megvalósításához a fejlesztők a Deus Ex és a Fallout 2 legjobb tulajdonságait vették alapul. A játék végigjátszásához szükséges idő meglehetősen magas, köszönhetően a nem-lineáris történetnek, és a több mint 16 négyzetkilométernyi bejárható területnek.

Gépigény: P II 600 MHz, 64 MB Ram, 16 MB-os VGA

TELJES JÁTÉK

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Tóth Tibor (Uniq)
Szerkesztők: Páncél Róbert (Kredenc), Sinka Tamás (m_anger), Fullár Zoltán (Grillo)
Korrektor: Jeles Attila
Tördelőszerkesztő: Nagy László
DVD szerkesztők: Farkas Dániel (Dante), Vaffler Dániel (InGen)
Honlap szerkesztők: Sinka Tamás (m_anger), Téglás Gábor (Ashe)

Lapigazgató: Berényi Zoltán (Bear)
Lapreferens: Boruzs Krisztina

A szerkesztőség címe:
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
Tel/Fax.: 06-1-379-7989
E-mail cím: szerkesztoseg@gamemasterhu
A PC.GAMES honlapja: www.gamemasterhu

Kiadó: GAME Press Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 1596 Ft

Előfizetési díj a kiadónál 2006-ra:
8 db: 7.990 Ft

Montírozás és nyomás:
Grafika Press
ISSN 1787-6729

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet.
A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

A GAME MASTER a GAMES NETWORK tagja.

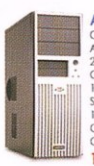
SILICIUMCOMPUTER

Tekintse meg részletes árlistánkat honlapunkon!

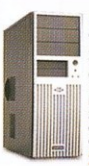
WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU E-mail: silicium@enternet.hu Cím: Bp 1054 Bajcsy-Zsilinszky út 54. Tel.: 332-19-12

Silicium PC-k bruttó 56.250 Ft-tól! **A feltüntetett árak bruttó árak!!!**

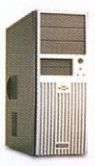
AMD Athlon 64 3000+
Gigabyte K8NF-9 alaplap
AMD Athlon64 3000+ Venice box
2x256MB (400MHz) brand memória
Gigabyte 6600GT 128MB 256bit PCI-E
1,44 NEC FDD
LG 4167B 16x +/- DL DVDRW
80GB Samsung (8MB) SATA HDD
420W LC Power táp, 14cm fan
Codegen 6069L ház
151.130 Ft



AMD Athlon 64 3500+
Gigabyte K8NF-9 alaplap
AMD Athlon64 3500+ Venice box CPU
2x512MB (400MHz) Kingmax memória
Gigabyte 6800GS 256MB 256bit
1,44 NEC FDD
Samsung W162C 16x +/- DL DVDRW
160GB Samsung SATA II (8MB) HDD
Chieftec 350W táp, 12cm fan
Chieftec BG-02BBSL ház
199.900 Ft



AMD Athlon 64 X2 3800+
Gigabyte K8N-SLI alaplap
AMD Athlon64 X2 3800+ box CPU
2x512MB (500Mhz) Kingmax Hardcore
Gigabyte 7800GT 256MB 256bit DDR3
1,44 NEC FDD
Plextor 740A 16x +/- DL DVDRW
300GB Maxtor SATA (16MB) HDD
Chieftec 400W táp, Aktív PFC, 12cm fan
Chieftec BG-02BBSL Ház
289.850 Ft



Intel P4 3GHz, 64bit
Gigabyte 8N-SLI alaplap
Intel P4 3GHz, 2MB cache, 64bit box
2x512MB (533MHz) Kingmax DDR2
Gigabyte GF6800 256MB PCI-E
1,44 NEC FDD
LG 4167B 16x +/- DL DVDRW
200GB Samsung SATA II (8MB) HDD
Chieftec 400W táp, Aktív PFC, 12cm f
Chieftec BG-02BBSL ház
195.570 Ft

Intel P4 3.4GHz, 64bit
Gigabyte 8I955X Pro alaplap
Intel P4 3.4GHz, 2MB cache, 64bit box
2x512MB (667MHz) Kingmax DDR2
Gigabyte 7800GTX 256MB PCI-E
1,44 NEC FDD
Pioneer 110D 16x +/- DL DVDRW
300GB Maxtor SATA (16MB) HDD
Chieftec 450W táp, Aktív PFC, 12cm fan
Gigabyte Aurora Alu Ház
353.000 Ft

SILICIUM PC
WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU

A konfigurációkra 3év teljeskörű garanciát vállalunk amelyeket az Ön tetszőleges igényei alapján állítunk össze!

A hirdetésben szereplő árak a készlet erejéig érvényesek. Nyomdahibáért, elírásokért felelősséget nem vállalunk. Az árváltoztatás jogát fenttartjuk!

TFT	
17" ViewSonic VA702, 12ms, 500:1	59.400 Ft
17" Hyundai B71A, 8ms, 700:1	61.300 Ft
17" Samsung 740N, 8ms, 600:1	70.990 Ft
19" Samsung 913N, 8ms, 700:1	99.900 Ft
19" Acer 1916S, 12ms, 500:1	76.500 Ft
19" Hyundai B90A, 8ms, 700:1	80.500 Ft
Videokártya	
Gigabyte 7800GT 256MB, PCI-E	76.800 Ft
Gigabyte 6600GT 128MB, PCI-E	37.920 Ft
Gigabyte 6600 256MB, PCI-E	29.500 Ft
Gigabyte X1800 256MB, PCI-E	97.290 Ft
Gigabyte X800XL 512MB, PCI-E	64.800 Ft
Gigabyte X800 GTO 256MB, PCI-E	45.300 Ft
Gigabyte 6800LE 128MB, AGP	41.500 Ft
Gigabyte 6600GT 128MB, AGP VIVO	41.500 Ft
Gigabyte X800 128MB, AGP	39.880 Ft
Asus V9999U Deluxe 6800Ultra 256MB	149.900 Ft
Egér / Gamepad	
Logitech Cordless Rumblepad	10.250 Ft
Logitech MX610 cordless laser mouse	12.500 Ft
Logitech LX7 cordless optikal mouse	8.500 Ft
Memória	
512MB 400MHz Kingmax, cl 2.5	11.190 Ft
512MB 500MHz Kingmax hardcore	15.790 Ft
512MB 533MHz DDR2 Kingmax	10.900 Ft
512MB 667MHz DDR2 Kingmax	11.750 Ft
Winchester	
74GB WD Raptor SATA 8MB, 10.000rpm	45.250 Ft
300GB Maxtor SATA, 16MB cache	32.500 Ft
160GB Samsung SATAII, 8MB cache	21.120 Ft
200GB Samsung SATAII, 8MB cache	23.000 Ft

Alaplap	
Gigabyte K8NF-9 ULTRA	23.990 Ft
Gigabyte K8N Pro-SLI	28.100 Ft
Gigabyte K8NE, S754 nForce4, PCI-E	16.700 Ft
Gigabyte 8I945P-G	25.790 Ft
Gigabyte 8N SLI Pro, S775, nForce4	27.250 Ft
Ház / Táp	
Gigabyte Aurora Ház	26.400 Ft
Chiftec BG-02BBSL Ház	9.900 Ft
Chiftec LCX-03BB aw-op Ház	19.900 Ft
Chiftec 400W táp,12cm fan,Aktív PFC	11.700 Ft
Chiftec 450W táp,12cm fan,Aktív PFC	13.900 Ft
LC Power 420W táp,14cm fan, PFC	8.170 Ft
Hűtő	
Zalman CNPS9500 Led	13.400 Ft
Zalman Fatal1ty FS-V7	8.500 Ft
Zalman Reserator1+	64.750 Ft
Zalman VF700CU	6.750 Ft
Gigabyte 3D Galaxy Vízhűtő rendszer	26.900 Ft
Processzor	
P4 3,2GHz 2MB c. 64bit box S775	54.450 Ft
P4 3,4GHz 2MB c. 64bit box S775	71.700 Ft
Pentium D 3GHz 2MB c, Dual Core box	82.790 Ft
Pentium D 2.8Ghz Dual Core box	64.990 Ft
A64 3700+ 1MB c, SanDiego S939 box	59.390 Ft
Athlon X2 3800+ 1MB c, Dual Core box	84.590 Ft
Athlon X2 4200+ Dual Core box	105.000 Ft

GIGABYTE TECHNOLOGY | Logitech | REVOLTEC | CHIEFTEC
KINGMAX | ZALMAN | Kingston | Sunbeat :)

Maxtor HDD-k 3 év garanciával,
külső adattárolók 2 év garanciával!

A SEBESSÉG BŰVÖLETE

Mire gondolsz ha meglátod életed autóját?... Mit érzel ha beleülsz...
ha tövig nyomod a gázpedált? A Gigabyte W511 ugyanezt az érzést nyújtja neked...

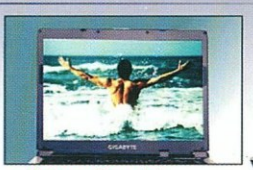
intel inside
centrino™
MOBILE TECHNOLOGY

GIGABYTE W511 Design koncepció

A W511-et úgy terveztük meg, mint napjaink sportautóit. Az áramvonalas külső, a színek finom választéka, a kivételes mérnöki pontosság most egyesül a mélyen rejtőző hatalmas teljesítménnyel, és hordozhatósággal, így hozva el neked azt az egyedi érzést, amit csak egy W511 nyújthat. Akár álmaid sportautója.

• Új kialakítású szellőzőrácsok akár a sportautókon

• Távirányító



• 15,4" nagy fényességű, tükröződésmentes kijelző

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
- Intel® Pentium-M/Celeron-M Processor (optional)
- Mobile Intel® 915PM/915GM Express chipset
- Intel® PRO/Wireless 2915ABG WLAN (optional)
- Microsoft® Windows® XP (optional)
- ATI® Mobility™ Radeon® X700 PCI-Express 128MB (W511A only)
- 15.4" WXGA (1280x800) Color TFT LCD
- DVD-Dual Double layer (optional)
- Multimedia Remote Controller (W511A only)
- Power Cinema
- Bluetooth Communication (W511A only)

W511

DVD | USB2.0 | 1394 | Card Reader | AUDIO | SPDIF

■ Nagy teljesítményü ATI Radeon X700 as grafikus mag, 128MB memóriával

■ Sport autó design

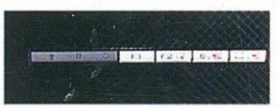
Egyedi nyomógomb kialakítás

Karbon mintázat

■ Double Layer DVD író

12.7mm slim DVD-COMBO / DVD-Dual / Super Multi /

■ Power Cinema gyorsinditó funkció gombok



Élvezze DVD videóit, zenéit, fényképeit akár az operációs rendszer elindítása nélkül !

CO-RUN COMPUTER

CO-RUN Export-Import Kft.
1139 Budapest, Üteg utca 6.
Tel: (+36-1) 412-23-85
www.corun.hu
www.giga-byte.hu
www.g-style.hu

www.gigabyte.com.tw

GIGABYTE™
TECHNOLOGY